Speedphone 700

Bedienungsanleitung

Erleben, was verbindet.

Einführung.

Vielen Dank, dass Sie sich für das Speedphone 700 der Deutschen Telekom entschieden haben.

Mit dem Speedphone 700 werden Ihnen neue Möglichkeiten bei der Kommunikation geboten. Zum ersten Mal setzt die Deutsche Telekom für ein Schnurlostelefon mit den Funkstandards DECT-GAP und CAT-iq das Betriebssystem Android ein. Dank dieser Kombination aus Technologie und Benutzerfreundlichkeit stehen Ihnen zusätzliche Leistungsmerkmale zur Verfügung.

Das Speedphone 700 ist das High-End-Mobilteil vor allem für den neuen IP-basierten Telekom Anschluss. Durch die integrierte HD-Voice Technik sind Telefonate voller, klarer und haben einen natürlicheren Klang als bisher.

Die Bedienung des Speedphone 700 erfolgt über ein hochauflösendes Touchscreen-Display. Für den Betrieb wird das Speedphone 700 über den DECT-Standard mit einer entsprechenden DECT-Basis verbunden. Das Speedphone 700 kann so alle Leistungsmerkmale für Telefonverbindungen nutzen, die die DECT-Basis zur Verfügung stellt.

Zusätzlich kann das Speedphone 700 über WLAN in Ihr bestehendes Heimnetzwerk eingebunden werden. Dies ermöglicht Ihnen mit dem Speedphone 700 beispielsweise im Internet zu surfen, E-Mails zu bearbeiten oder Ihren Media-Receiver zu programmieren.

Durch speziell entwickelte Softwareinhalte ist das Gerät optimal auf die Verwendung zusammen mit dem Netzbetreiber Telekom abgestimmt.

Über ActiveSync haben Sie die Möglichkeit, Kontakte zentral abzulegen und zu synchronisieren.

Das Speedphone 700 ist für die Nutzung in Verbindung mit den Speedport Routern ab W 723V und W 921V optimiert.

Sicherheitshinweise.

Beachten Sie die folgenden Hinweise, um sich damit vor eventuellen körperlichen Schäden zu bewahren:

- Öffnen Sie niemals das Gerät oder das Steckernetzteil selbst.
- Berühren Sie niemals die Steckkontakte mit spitzen und metallischen Gegenständen.
- Während eines Gewitters dürfen Sie das Gerät nicht installieren. Sie sollten auch keine Leitungsverbindungen stecken oder lösen, damit Sie sich nicht der Gefahr eines elektrischen Schlags aussetzen.
- Verlegen Sie die Leitungen so, dass niemand darauf treten oder darüber stolpern kann.
- Betreiben Sie das Gerät nur mit dem mitgelieferten Steckernetzteil und schließen Sie es nur an Stromsteckdosen an, die den im Typenschild angegebenen Werten entsprechen. Fassen Sie das Steckernetzteil nicht mit nassen Händen an.

Beachten Sie beim Aufstellen, Anschließen und Bedienen des Speedphone 700 unbedingt die folgenden Hinweise:

- Stellen Sie das Gerät auf eine rutschfeste Unterlage!
- Stellen Sie das Gerät entfernt von
  - Wärmequellen,
  - direkter Sonneneinstrahlung,
  - anderen elektrischen Geräten auf.
- Stellen Sie das Gerät nicht auf eine wärmeempfindliche Oberfläche.

- Schützen Sie das Gerät vor Nässe, Staub, Flüssigkeiten und Dämpfen und benutzen Sie es nicht in Feuchträumen (z. B. im Bad) oder in explosionsgefährdeten Bereichen.
- Legen Sie keine Gegenstände auf dem Gerät ab.
- Schließen Sie die Kabel nur an den dafür vorgesehenen Dosen/Buchsen an. Schließen Sie nur zugelassenes Zubehör an.
- Verwenden Sie im Mobilteil nur das empfohlene Akkupack.
- Reinigen Sie das Gerät mit einem weichen, trockenen Antistatiktuch.
- Verwenden Sie keine Reinigungs- oder Lösungsmittel.
- Das Gerät darf nur von autorisiertem Service-Personal repariert werden.

Eine Haftung der Deutschen Telekom AG für Schäden aus nicht bestimmungsgemäßem Gebrauch des Speedphone 700 kann nicht übernommen werden.

Die Forschung hat gezeigt, dass in bestimmten Fällen medizinische Geräte durch eingeschaltete DECT-Geräte beeinflusst werden können. Halten Sie deshalb bei der Verwendung von DECT-Geräten innerhalb medizinischer Einrichtungen die Bestimmungen der jeweiligen Institute ein.

Hinweis: Warenzeichen oder Handelsnamen, die in dieser Anleitung vorhanden sind, dienen der Kennzeichnung der Bedienschritte und bedeuten nicht, dass sie frei verfügbar sind. Sie sind in jedem Fall Eigentum des entsprechenden Inhabers der Rechte.

Hinweise.

Hinweis für Träger von Hörgeräten.

Wenn Sie ein Hörgerät tragen, kann das Speedphone 700 einen unangenehmen Brummton verursachen. Dieser Brummton entsteht durch Funksignale, die in das Hörgerät eingekoppelt werden.

Abhörsicherheit von Schnurlostelefonen.

Schnurlostelefone der Baureihen Sinus und Speedphone von der Telekom arbeiten mit dem digitalen DECT-Standard. Sie sind damit abhörsicherer als analoge Geräte nach CT1+ Norm, die mit handelsüblichen Scannern abgehört werden konnten und aus diesem Grund seit Januar 2009 nicht mehr betrieben werden dürfen.

In naher Zukunft wird es jedoch keinen 100%-igen Abhörschutz für Geräte mit DECT-Standard geben. Größere Abhörsicherheit als der digitale DECT-Standard gewähren derzeit nur schnurgebundene Geräte.

Inhaltsverzeichnis.

Einführung. 3

Sicherheitshinweise. 4

Hinweise. 6

Hinweis für Träger von Hörgeräten. 6

Abhörsicherheit von Schnurlostelefonen. 6

Inhaltsverzeichnis. 7

Auspacken und loslegen. 13

Speedphone 700 aufstellen und anschließen. 13

Gerät auspacken. 13

Verpackungsinhalt überprüfen. 13

Gerät überprüfen. 14

Aufstellort. 15

Übersicht. 16

An das Stromnetz anschließen. 17

Speedphone 700 in Betrieb nehmen. 18

Speedphone 700 bei der ersten Anmeldung. 19

Bedienelemente. 20

Navigation auf dem Telefon. 21

WLAN. 22
WLAN-Verbindung herstellen. 22
WLAN-Verbindung über WPS herstellen. 23
WLAN aktivieren und deaktivieren. 24

Startseite. 25
Erweiterter Startbildschirm. 26
Ein Element auf den erweiterten Startbildschirm hinzufügen. 26
Ein Element vom Startbildschirm entfernen. 27

Benachrichtigungsfeld. 28
Benachrichtigungsfeld öffnen. 28
Benachrichtigungsfeld schließen. 28
Benachrichtigungs-LED. 28

Benachrichtigungssymbole. 29
Energieversorgung. 29
Anrufe. 29
Drahtlosverbindung. 29
Speicher. 29
Synchronisation. 30
Nachrichten. 30
Medien. 30
Downloads und Uploads. 30
Verschiedenes. 30

Verwendung. 31

Kontakte. 31
Telefonbucheintrag über Speedphone anlegen. 31
Telefonbucheintrag über Speedport anlegen. 32
Kontakt suchen. 33
Anzeigeoptionen. 34
Kontakte importieren. 35
Kontakt bearbeiten. 36
Kontaktoptionen ändern. 36
Kontakt löschen. 37
Kontakt zu Favoriten hinzufügen. 37

E-Mail. 38
E-Mail-Konto einrichten. 38
E-Mail lesen. 39

Synchronisieren mit dem E-Mail Center der Deutschen Telekom. 40
Einrichtung der Synchronisation. 40

Telefonieren. 43
Anwählen einer Rufnummer über Zifferntasten. 43
Anwählen einer Rufnummer aus den Kontakten. 44
Annehmen und Abweisen eines eingehenden Anrufs. 45
Deaktivieren des Klingeltons während eines eingehenden Anrufs. 45

Optionen beim Telefonieren. 46
Gespräch in die Warteschleife legen. 46
Mehrere Anrufe (Makeln). 47
Konferenzschaltung. 47
Freisprechen ein- und ausschalten. 48
Mikrofon stummschalten. 48

Anrufliste. 49
Direkter Rückruf. 50
Eintrag aus Anrufliste zu den Kontakten hinzufügen. 50
Eintrag aus Anrufliste entfernen. 51

Intern telefonieren. 52

SprachBox. 53

Internet. 54
Internetadresse aufrufen. 54
Lesezeichen hinzufügen. 55
Lesezeichen aufrufen. 56
Neues Fenster. 56
Fenster wechseln. 57
Fenster schließen. 57

Anwendungen. 58
Programm Menü öffnen. 58

AndroMote. 59
Playlist erstellen. 60

Das Telefonbuch. 61

Kalender. 61

Mediencenter. 62
Anmelden beim Mediencenter. 62

Meine Dienste. 63

Musik. 64
Musik abspielen. 64
MP3-Klingelton einstellen. 64

Programm Manager. 65

RSS-Feeds. 66

Webradio TuneIn. 67

Wecker. 68
Wecker einstellen. 68

Wetter. 69

Einstellungen. 70

Drahtlos & Netzwerke. 71
WLAN. 71
WLAN Standby-Richtlinie. 71

DECT-Einstellungen. 72
Basis Einstellungen. 72
Mobilteil Einstellungen. 73

Töne. 74

Display. 75

Sicherheit. 76

Anwendungen. 77

Konten & Synchronisierung. 78

Datenschutz. 79

SD-Karte & Telefonspeicher. 80

Sprache & Tastatur. 81

Datum & Uhrzeit. 82

Telefoninfo. 83

Software-Aktualisierung. 84

Anhang. 86

Speedphone 700 am Speedport anmelden. 87
Automatisches Anmelden am Speedport. 87
Manuelles Anmelden am Speedport. 88

Speedphone 700 Akkupack einlegen. 91

MicroSD-Speicherkarte einsetzen. 92

MicroSD-Speicherkarte entnehmen. 94

Micro-USB-Anschluss. 95
USB-Speicher-Funktion über Micro-USB-Anschluss. 95
Headset benutzen über Micro-USB-Anschluss. 95

Kalibrierung des Touchscreen-Displays. 96

Zurücksetzen auf Werkszustand (Reset). 97

Selbsthilfe bei Problemen. 98

Technischer Service. 99

Technische Daten. 100

Gewährleistung. 101

Rücknahme von alten Geräten. 102

Rücknahme und Recycling von Batterien und Akkus. 102

GNU General Public License (GPL3). 103

APL Apache License 2.0. 137

Stichwortverzeichnis. 143

Kurzanleitung Speedphone 700. 147

Speedphone 700 Quick Reference. 149

Kısa Kullanım Kılavuzu Speedphone 700. 151

Auspacken und loslegen.

Speedphone 700 aufstellen und anschließen.

Ihr Speedphone 700 ist ein hochwertiges Gerät, das nur dann zu Ihrer Zufriedenheit funktioniert, wenn alle für die Inbetriebnahme notwendigen Voraussetzungen erfüllt sind.

Für Telefonverbindungen mit dem Speedphone 700 benötigen Sie einen Speedport mit integrierter DECT-Basis, der mit einem Telefonanschluss oder dem Internet verbunden ist. Der verwendete Speedport muss mindestens den Standard CAT-iq 1.0 erfüllen. Um den vollen Funktionsumfang des Speedphone 700 nutzen zu können, benötigen Sie einen Speedport, der den Standard CAT-iq 2.0 erfüllt (z. B. Speedport W 723V oder W 921V).

Gerät auspacken.

Verpackungsinhalt überprüfen.
Packen Sie das Gerät aus und überprüfen Sie den Verpackungsinhalt auf Vollständigkeit.

- 1 Mobilteil Speedphone 700
- 1 Akku (bereits in das Gerät eingesetzt)
- 1 MicroSD-Speicherkarte (bereits in das Gerät eingesetzt)
- 1 Ladeschale Speedphone 700
- 1 Steckernetzteil (Typ: S004LV0520070)
- 1 Bedienungsanleitung

Gerät überprüfen.

Bevor Sie Ihr Speedphone 700 in Betrieb nehmen, sollten Sie zunächst sorgfältig überprüfen, ob irgendwelche Schäden

- an der Verpackung darauf hindeuten, dass das Gerät beim Transport beschädigt wurde!
- am Gehäuse oder am Steckernetzteil bzw. Netzkabel sichtbar sind!

Auf keinen Fall dürfen Sie das Gerät in Betrieb nehmen, wenn es beschädigt ist! Wenden Sie sich im Zweifelsfall an den Technischen Kundendienst der Telekom.

Erfahrene Mitarbeiter des Technischen Service der Telekom stehen Ihnen unter Freecall 0800 330 1000 zur Verfügung.

Tipp: Bewahren Sie die Originalverpackung des Geräts auf. Sie können diese dann für einen Transport anlässlich eines Umzugs oder zum Versand des Geräts verwenden.

Aufstellort.

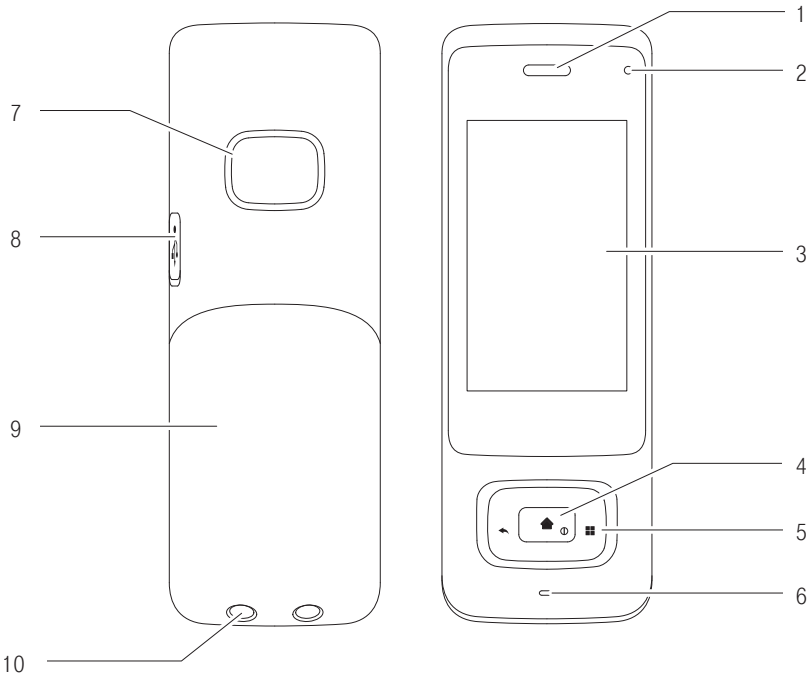
Der Aufstellort des Speedphone 700 muss sich in der Nähe einer Steckdose befinden.

Beachten Sie dabei bitte Folgendes:

- Stellen Sie das Speedphone 700 an einem trockenen und staubfreien Ort ohne direkte Sonneneinstrahlung auf.
- Achten Sie auf genügend Abstand zu Störungsquellen wie Mikrowellen oder Elektrogeräten mit großem Metallgehäuse.
- Für die bestmögliche Reichweite empfehlen wir einen zentralen Aufstellungsort der Basisstation im Mittelpunkt Ihres Aktionsradius.
- Vermeiden Sie die Aufstellung in Nischen, Kammern und hinter Stahltüren. Die maximale Reichweite zwischen der Basisstation und dem Mobilteil beträgt ca. 300 Meter. In Abhängigkeit von den Umgebungsbedingungen, den räumlichen und bautechnischen Gegebenheiten, kann die Reichweite geringer werden. In Gebäuden ist die Reichweite in der Regel geringer als im Freien. Bedingt durch die digitale Übertragung im genutzten Frequenzbereich können – abhängig vom bautechnischen Umfeld auch innerhalb der Reichweite – Funkschatten auftreten. In diesem Fall kann die Übertragungsqualität durch vermehrte, kurze Übertragungslücken vermindert sein. Durch geringfügige Bewegung aus dem Funkschatten wird die gewohnte Übertragungsqualität wieder erreicht. Bei Überschreiten der Reichweite wird die Verbindung getrennt, wenn Sie nicht innerhalb von zehn Sekunden in den Reichweitenbereich zurückkehren.
- Um funktechnisch bedingte Einkopplungen in andere elektronische Geräte zu vermeiden, empfehlen wir einen möglichst großen Abstand (mindestens 1 m) zwischen der Basisstation bzw. dem Mobilteil und anderen Geräten.

Hinweis: Moderne Möbel sind mit einer unüberschaubaren Vielfalt von Lacken und Kunststoffen beschichtet und werden mit unterschiedlichen Lackpflegemitteln behandelt. Es ist nicht auszuschließen, dass manche dieser Stoffe Bestandteile enthalten, die die Gerätefüße der Ladeschale des Speedphone 700 angreifen und aufweichen. Die so durch Fremdstoffe veränderten Gerätefüße können auf der Oberfläche der Möbel unliebsame Spuren hinterlassen. Außerdem können temperaturempfindliche Oberflächen durch die Wärmeentwicklung des Geräts beschädigt werden.

Übersicht.



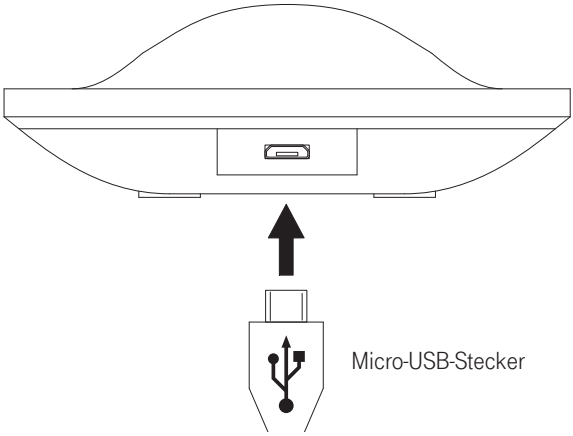
1 Lautsprecher
2 Benachrichtigungs-LED
3 Touchscreen-Display
4 Home Button
5 Tastenfeld (Navigationstasten und Lautstärke)
6 Mikrofon
7 Lautsprecher (Freisprechen und Medienwiedergabe)
8 Micro-USB-Anschluss
9 Akkufachabdeckung
10 Ladekontakte

An das Stromnetz anschließen.

Vermeiden Sie mögliche Schäden und stecken Sie das Steckernetzteil nie in eine Steckdose, von der Sie nicht sicher sind, dass sie den auf dem Typenschild des Steckernetzteils angegebenen Werten entspricht. Verwenden Sie nur das in den technischen Daten aufgeführte Netzteil! Typ: S004LV0520070

Die Ladeschale des Speedphone 700 verfügt über keinen Ein-/Ausschalter. Das bedeutet, dass das Gerät mit Spannung versorgt wird, sobald es mit der Steckdose verbunden ist.

Rückansicht Ladeschale Speedphone 700



1. Stecken Sie den Micro-USB-Stecker des Steckernetzteils in die Buchse an der Rückseite der Ladeschale des Speedphone 700.

Speedphone 700 in Betrieb nehmen.

Sie können Ihr Speedphone 700 mit wenigen Handgriffen in Betrieb nehmen.

1. Stellen Sie das Speedphone 700 wie in der Grafik dargestellt in die Ladeschale. Das Speedphone 700 schaltet sich automatisch ein.

2. Warten Sie, bis das Speedphone 700 den oben dargestellten Bildschirm anzeigt. Dieser Vorgang dauert zwischen zwei und drei Minuten.

3. Um die volle Akkuleistung abrufen zu können, sollte das Speedphone 700 nach der ersten Einrichtung für wenigstens 10 Stunden in der Ladeschale bleiben.

4. Wenn der Akku vollständig geladen ist, können Sie Ihr Speedphone 700 in vollem Umfang benutzen.

Tipp: Sie können auch mit dem Anmeldevorgang beginnen, während das Speedphone 700 in der Ladeschale liegt.

Hinweis: Prüfen Sie nach der Einrichtung des WLAN-Netzes unbedingt, ob eine Software-Aktualisierung für Ihr Speedphone 700 zur Verfügung steht. Wie Sie Ihr WLAN-Netz einrichten, erfahren Sie zum Ende dieses Kapitels. Wie Sie eine Software-Aktualisierung durchführen, erfahren Sie im Abschnitt Software-Aktualisierung.

Speedphone 700 bei der ersten Anmeldung.

Sie können das Speedphone 700 nach dem ersten Start in wenigen Schritten an Ihrem Speedport anmelden.

1. Starten Sie das Speedphone 700 wie es im Abschnitt Speedphone 700 in Betrieb nehmen beschrieben ist.

2. Tippen Sie am Speedphone 700 auf die Schaltfläche Ja, um den Anmeldevorgang zu starten.

3. Wählen Sie die Basis aus, an der das Speedphone 700 angemeldet werden soll. Verwenden Sie nur einen Speedport als Basis, tippen Sie auf Basis 1.

4. Drücken Sie die Anmelden/DECT-Taste an Ihrem Speedport, bis die Leuchtanzeige Telefonie an Ihrem Speedport blinkt.

5. Tippen Sie auf die Schaltfläche Weiter und anschließend auf Anmelden.

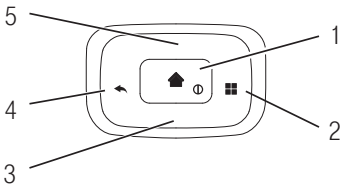
6. Tippen Sie auf die Schaltfläche OK.

7. Die Anmeldung ist abgeschlossen. Jetzt können Sie eine Verbindung zu Ihrem WLAN-Netzwerk herstellen. Weitere Information dazu finden Sie im Abschnitt WLAN.

Hinweis: Sollte der Anmeldevorgang nicht erfolgreich gewesen sein, finden Sie weitere Informationen dazu im Abschnitt Speedphone 700 am Speedport anmelden.

Bedienelemente.

Drücken Sie auf die Bedienelemente vorne auf dem Telefon, um folgende Funktionen auszuführen:



1 Home / Ein- und Ausschalten.
Drücken Sie kurz auf diese Taste, um zum Startbildschirm (Homescreen) zurückzugelangen.
Drücken Sie lang auf diese Taste, um das Speedphone 700 ein- oder auszuschalten.

2 Menü.
Drücken Sie kurz auf diese Taste, um in dem angezeigten Bildschirminhalt das Menü aufzurufen.

3 Lautstärke runter.
Drücken Sie kurz auf diese Taste, um die Lautstärke abzusenken.

4 Zurück.
Drücken Sie kurz auf diese Taste, um in dem angezeigten Bildschirminhalt eine Seite zurückzuspringen.

5 Lautstärke hoch.
Drücken Sie kurz auf diese Taste, um die Lautstärke anzuheben.

Hinweis: Abhängig davon in welcher Menüoberfläche sich das Speedphone 700 befindet, können Sie mit den Tasten 3 und 5 verschiedene Lautstärkeeinstellungen anpassen.

Befindet sich das Speedphone 700
- **auf dem Startbildschirm, stellen Sie die Klingeltonlautstärke ein,**
- **bei einem laufenden Telefonat, stellen Sie die Hörerlautstärke ein und**
- **bei der Wiedergabe von Musik die Medienlautstärke.**

Navigation auf dem Telefon.

Es gibt unterschiedliche Methoden, mit denen Sie sich auf der Startseite, in Menüs und Anwendungsfenstern auf dem Telefon bewegen können.

Tippen.
Wenn Sie etwas über die Display-Tastatur eingeben, Elemente auf dem Display auswählen oder auf Display-Schaltflächen drücken möchten, tippen Sie das Display einfach leicht mit Ihrem Finger an.

Etwas länger drücken.
Um die verfügbaren Optionen für ein Element (z. B. einen Kontakt oder eine Verknüpfung in einer Webseite) zu öffnen, drücken Sie einfach etwas länger auf das Element.

Streichen oder Schieben.
Streichen oder Schieben bedeutet das Bewegen Ihres Fingers vertikal oder horizontal über das Display.

Ziehen.
Berühren Sie das Display und üben Sie ein wenig Druck aus, bevor Sie Ihren Finger über das Display ziehen. Lassen Sie beim Ziehen den Finger erst wieder los, wenn Sie die Zielposition erreicht haben.

Drehen.
Bei den meisten Fenstern können Sie die Display-Ausrichtung automatisch vom Hochformat zum Querformat wechseln, indem Sie das Telefon einfach zur Seite drehen. Bei der Eingabe von Text können Sie das Telefon seitlich drehen, um eine größere Tastatur aufzurufen.

WLAN.

Sie können den gesamten Funktionsumfang des Speedphone 700 erst nutzen, nachdem Sie eine WLAN-Verbindung hergestellt haben.

Tipp: Damit Sie mit Ihrem Speedphone eine WLAN-Verbindung herstellen können, ist es erforderlich, dass die WLAN-Funktion in Ihrem Speedport eingerichtet und eingeschaltet ist. Weitere Informationen zu WLAN-Verbindungen können Sie der Bedienungsanleitung Ihres Speedports entnehmen.

WLAN-Verbindung herstellen.
Wenn Sie die Internetfunktionen des Speedphone 700 nutzen wollen, verbinden Sie zuerst das Speedphone 700 mit Ihrem WLAN-Netzwerk.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Drahtlos & Netzwerke.
5. Tippen Sie auf die graue Fläche hinter dem Eintrag WLAN, um die Funktion einzuschalten. Ist die Funktion eingeschaltet, wird dies durch einen grünen Haken signalisiert.
6. Tippen Sie auf WLAN-Einstellungen.
7. Wählen Sie aus der Liste der verfügbaren WLAN-Netzwerke Ihr WLAN-Netzwerk aus.
8. Tippen Sie in das Eingabefeld, damit die Display-Tastatur angezeigt wird.
9. Geben Sie das Passwort in das Eingabefeld ein.

Tipp: Um bei der Eingabe das Passwort zu kontrollieren, setzen Sie den Haken bei Passwort anzeigen.

10. Tippen Sie auf Verbinden. Die Verbindung wird hergestellt. Ist die Verbindung erfolgreich hergestellt worden, erscheint im Benachrichtigungsfeld das WLAN-Symbol.

Hinweis: Sobald Ihr Speedphone 700 mit dem WLAN-Netz verbunden ist und eine Internetverbindung zur Verfügung steht, sollten Sie prüfen, ob eine Software-Aktualisierung für das Speedphone 700 zur Verfügung steht. Eine Aktualisierung muss nur dann durchgeführt werden, wenn eine neuere Software für Ihr Speedphone 700 zur Verfügung steht.

WLAN-Verbindung über WPS herstellen.
Sie können Ihr Speedphone auch über WPS (Wireless Protected Setup) mit Ihrem WLAN-Netz verbinden.

Weitere Informationen über die Einrichtung einer WLAN-Verbindung über WPS (Wireless Protected Setup), entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung Ihres Speedports.

Führen Sie die folgenden Schritte auf Ihrem Speedphone 700 aus und folgen Sie nach Schritt 8 den Anweisungen in der Bedienungsanleitung Ihres Speedport.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Drahtlos & Netzwerke.
5. Tippen Sie auf die graue Fläche hinter dem Eintrag WLAN, um die Funktion einzuschalten. Ist die Funktion eingeschaltet, wird dies durch einen grünen Haken signalisiert.
6. Tippen Sie auf WLAN-Einstellungen.
7. Tippen Sie auf WPS verbinden.

8. Wählen Sie den Eintrag Taste Verbinden bestätigen oder PIN und tippen Sie auf Verbinden.

Hinweis: Sobald Ihr Speedphone 700 mit dem WLAN-Netz verbunden ist und eine Internetverbindung zur Verfügung steht, sollten Sie prüfen, ob eine Software-Aktualisierung für das Speedphone 700 zur Verfügung steht. Eine Aktualisierung muss nur dann durchgeführt werden, wenn eine neuere Software für Ihr Speedphone 700 zur Verfügung steht.

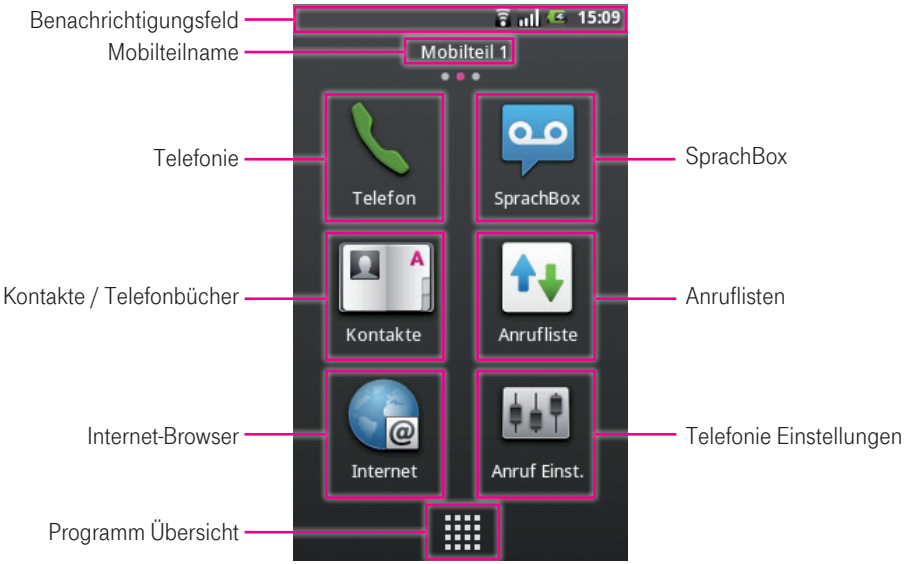
WLAN aktivieren und deaktivieren.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Drahtlos & Netzwerke.
5. Tippen Sie auf den grünen Haken hinter dem Eintrag WLAN, um die Funktion auszuschalten. Tippen Sie erneut auf den grünen Haken, um die WLAN-Funktion wieder einzuschalten.

Hinweis: Ist die WLAN-Funktion eingeschaltet, verringert sich die Akkulaufzeit. Eine häufige Nutzung von Internetfunktionen kann die Akkulaufzeit weiter verringern.

Startseite.

Die Startseite bietet Ihnen eine Auswahl an Anwendungen, die Sie für die gängigsten Funktionen Ihres Speedphone 700 benötigen.



Erweiterter Startbildschirm.
Wenn Sie mit dem Finger den Bildschirm nach links oder rechts ziehen, sehen Sie den erweiterten Startbildschirm. Sie können Anwendungen nach Ihren Bedürfnissen hinzufügen oder entfernen.

Ein Element auf den erweiterten Startbildschirm hinzufügen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.

2. Ziehen Sie den Startbildschirm mit dem Finger nach links oder rechts, je nachdem wo Sie das Symbol positionieren wollen.

3. Tippen Sie auf .

4. Drücken Sie mit dem Finger so lange auf das Symbol der Anwendung, die Sie dem Startbildschirm hinzufügen wollen, bis das Speedphone zum Startbildschirm wechselt.

5. Lassen Sie das Symbol an der Stelle los, an der Sie es positionieren wollen.

oder

1. Ziehen Sie den Startbildschirm mit dem Finger nach links oder rechts, je nachdem wo Sie das Symbol positionieren wollen.

2. Tippen Sie mit dem Finger auf das Display und halten Sie den Finger für 3 Sekunden gedrückt.

3. Wählen Sie aus dem Menü einen der folgenden Einträge:

- Telekom Widgets
- Verknüpfungen
- Widgets
- Ordner
- Hintergrundbilder

Ein Element vom Startbildschirm entfernen.
Sie können die Symbole auf dem Startbildschirm auch wieder entfernen.

1. Drücken Sie mit dem Finger so lange auf das Symbol der Anwendung, die Sie vom Startbildschirm entfernen wollen, bis das Papierkorbsymbol sichtbar wird.

2. Drücken Sie weiterhin auf das Symbol und ziehen Sie das Symbol auf das Papierkorbsymbol.

Benachrichtigungsfeld.

Das Speedphone 700 zeigt Ihnen alle relevanten Informationen im Benachrichtigungsfeld an. Dort werden z. B. verpasste Anrufe, E-Mails oder Verbindungen angezeigt. Das Benachrichtigungsfeld ist die oberste Zeile des Displays.

Benachrichtigungsfeld öffnen.
Tippen Sie mit dem Finger an den oberen Rand des Displays und ziehen Sie Ihren Finger dann mit leichtem Druck nach unten. Das Benachrichtigungsfeld öffnet sich.

oder

1. Drücken Sie auf die -Taste.

2. Drücken Sie die Menü-Taste.

3. Tippen Sie auf Mitteilungen.

Benachrichtigungsfeld schließen.
Tippen Sie mit dem Finger an den unteren Rand des Displays und ziehen Sie Ihren Finger mit leichtem Druck nach oben. Das Benachrichtigungsfeld schließt sich.

Benachrichtigungs-LED.
Befindet sich das Speedphone 700 in der Ladeschale, signalisiert die Benachrichtigungs-LED durch dauerndes Leuchten den aktiven Ladevorgang.

Benachrichtigungssymbole.

Energieversorgung.

	Akku voll
	Akkuladung gering
	Akkuladung kritisch
	Akku leer
	Akku wird geladen

Anrufe.

	laufendes Gespräch
	laufendes Gespräch in HD Voice
	Gespräch in der Warteschleife
	Rufumleitung eingeschaltet
	Verpasster Anruf

Drahtlosverbindung.

	Signalstärke DECT
	Kein Signal
	Verbindung zu WLAN-Netzwerk hergestellt
	WLAN-Netzwerke verfügbar

Speicher.

	Freier Speicherplatz gering
	Keine MicroSD-Karte eingelegt
	MicroSD-Karte kann entfernt werden
	USB-Anschluss an Computer

Synchronisation.

	Daten werden synchronisiert
	Synchronisation fehlgeschlagen

Nachrichten.

	Neue E-Mail
	Neue SprachBox Nachricht

Medien.

	Musiktitel wird abgespielt

Downloads und Uploads.

	Daten werden heruntergeladen
	Daten werden hochgeladen
	Warte auf Hochladen
	Heruntergeladene Daten verfügbar

Verschiedenes.

	Anstehendes Ereignis
	Weckruf eingestellt
	Klingelton deaktiviert
	Mikrofon stummgeschaltet
	Freisprechfunktion eingeschaltet
	Software-Aktualisierung verfügbar

Verwendung.

Kontakte.

Mit dem Speedphone 700 können Sie Ihre Kontakte auf zwei verschiedene Arten anlegen und verwalten. Sie können die Kontakte direkt im Speedphone 700 anlegen oder Sie legen Ihre Kontakte komfortabel über Ihren Computer in Ihrem Speedport an. In beiden Fällen werden die Kontakte sowohl im Speedphone 700 als auch im entsprechenden Speedport synchronisiert.

Hinweis: Die Synchronisierung des Telefonbuchs zwischen Speedphone und Speedport erfolgt nach dem Anlegen oder Ändern eines Telefonbucheintrags.

Tipp: Sie können Ihre Kontakte auch mit dem Zentralen Adressbuch Ihres @t-online.de E-Mail-Kontos abgleichen. Lesen Sie die notwendigen Schritte zur Einrichtung eines ActiveSync-Kontos im Abschnitt Synchronisieren mit dem E-Mail Center der Deutschen Telekom.

Telefonbucheintrag über Speedphone anlegen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Kontakte.
3. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
4. Tippen Sie auf Neuer Kontakt.
5. Tragen Sie die Angaben zum Kontakt in die entsprechenden Eingabefelder ein.

Hinweis: Wenn Sie neben dem Telefonbuch im Speedphone/Speedport Ihre Kontakte auch noch über ActiveSync zentral ablegen und synchronisieren, wählen Sie bitte das entsprechende Telefonbuch aus. Es werden nur die ersten drei Rufnummern eines Kontakts im Speedport gespeichert, weitere Rufnummern und Daten sind nur lokal im Speedphone verfügbar.

6. Wenn Sie Ihre Eingaben abgeschlossen haben, tippen Sie auf Fertig im Optionsmenü oder drück Sie die die Zurück-Taste; Ihre Eingaben werden gespeichert.

Telefonbucheintrag über Speedport anlegen.
Mit Ihrem Speedphone können Sie auch auf das Telefonbuch Ihres Speedports zugreifen. Um dort einen neuen Telefonbucheintrag anzulegen, führen Sie folgende Schritte aus:

1. Starten Sie den Internet-Browser Ihres Computers.

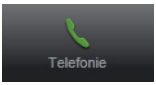
2. Geben Sie https://speedport.ip in die Adresszeile ein und drücken Sie die Eingabe-Taste. Das Konfigurationsprogramm Ihres Speedport wird geöffnet.

Hinweis: Das Einrichtungsbeispiel bezieht sich auf den Speedport W 921V. Sollte die Einrichtungsabfolge bei Ihrem Speedport nicht wie hier beschrieben aussehen, nehmen Sie bitte die Anleitung Ihres vorhandenen Speedports zu Hilfe.

3. Klicken Sie in das Eingabefeld und geben Sie das Gerätepasswort ein (im Auslieferungszustand gilt das Gerätepasswort auf dem Aufkleber auf der Rückseite des Geräts).

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche

. Nach kurzer Zeit wird die Startseite des Speedport-Konfigurationsprogramms angezeigt.

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche 

.

6. Klicken Sie in der linken Spalte auf den Eintrag Unser Telefonbuch.

7. Klicken Sie auf den Eintrag weiteren Eintrag anlegen.

8. Tragen Sie Name, Vorname und die Rufnummern in die Eingabefelder ein.

9. Anschließend bestätigen Sie die Änderungen durch Klicken auf die Schaltfläche Speichern. Wenn Sie Ihre Änderungen nicht speichern wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche Abbrechen.

Tipp: Durch Klicken auf den Eintrag weiteren Eintrag hinzufügen, können Sie weitere Telefonbucheinträge anlegen.

Hinweis: Sollte der beschriebene Ablauf von Ihrem Speedport abweichen, nehmen Sie bitte die Bedienungsanleitung Ihres Geräts zuhilfe.

Sie können jetzt über Ihr Speedphone 700 auf den im Speedport angelegten Telefonbucheintrag zugreifen.

Kontakt suchen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Kontakte.
3. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
4. Tippen Sie auf Suche.
5. Geben Sie den Namen des Kontakts ein, den Sie suchen.
6. Tippen Sie mit dem Finger auf den gefundenen Kontakt, um die verfügbaren Rufnummern oder E-Mail-Adressen anzuzeigen.

Anzeigeoptionen.
Sie können festlegen, nach welcher Sortierung die Kontakte im Speedphone 700 angezeigt werden sollen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.

2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Kontakte.

3. Drücken Sie auf die Menü-Taste.

4. Tippen Sie auf Anzeigeoptionen.

5. Ändern Sie die Einstellungen:

- Nur Kontakte mit Telefon.
- Liste sortieren nach Vorname oder Nachname.
- Kontaktnamen-Anzeige mit Vorname zuerst oder Nachname zuerst.

6. Tippen Sie auf Fertig, um die Änderungen zu speichern.

Hinweis: Das Speedphone 700 unterscheidet bei Kontakteinträgen zwischen Meine Kontakte und Unsere Kontakte. Einträge in Meine Kontakte bleiben ausschließlich auf dem Speedphone 700 gespeichert. Einträge in Unsere Kontakte werden auch auf dem Speedport gespeichert und können von allen angemeldeten Mobilteilen genutzt werden. Wenn Sie einen neuen Kontakt erstellen, können Sie über das Optionsmenu auswählen, wo der Eintrag gespeichert werden soll. Die Voreinstellung ist Unsere Kontakte. Von der SD-Karte importierte Kontakte und über ActiveSync synchronisierte Kontakte werden in Meine Kontakte auf dem Speedphone 700 gespeichert. Sie können über Kontakt bearbeiten, den Speicherort nachträglich ändern, so können Sie z. B. importierte Kontakte selektiv als Unsere Kontakte auf den Speedport übertragen werden.

Kontakte importieren.
Sie können vorhandene Kontaktdatenbanken in den Speicher des Speedphone 700 importieren. Dazu benötigen Sie die vorhandene Kontaktdatenbank und eine MicroSD-Speicherkarte.

Im Lieferumfang ist eine 2 GB MicroSD-Speicherkarte enthalten. Die MicroSD-Speicherkarte ist in das Gerät eingesetzt. Wie Sie die MicroSD-Speicherkarte einsetzen oder entnehmen, erfahren Sie im Abschnitt MicroSD-Speicherkarte einsetzen bzw. MicroSD-Speicherkarte entnehmen.

Hinweis: Es können nur Kontake im vCard-Format (*.vcf) über das Speedphone 700 importiert werden.

Vorbereitung: Kopieren Sie die Kontaktdatenbank auf eine MicroSD-Speicherkarte und stecken Sie diese in den MicroSD-Kartenschlitz des Speedphone 700.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Kontakte.
3. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
4. Tippen Sie auf Kontakte importieren/exportieren.
5. Tippen Sie auf Von SD-Karte importieren.
6. Wählen Sie, ob eine, mehrere oder alle vCard-Dateien importiert werden sollen und tippen Sie auf OK.
7. Wenn Sie einen oder mehrere Kontakte importieren wollen, wählen Sie jetzt die entsprechenden Einträge aus der Liste aus und tippen Sie auf OK.

Kontakt bearbeiten.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Kontakte.
3. Tippen Sie auf den Kontakt, den Sie bearbeiten wollen.
4. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
5. Tippen Sie auf Kontakt bearbeiten.
6. Ändern Sie die gewünschten Eingaben.
7. Drücken Sie die Menü-Taste und tippen Sie auf Fertig, um die Änderungen zu speichern.

Hinweis: Wenn Sie über das Speedphone 700 einen Kontakt bearbeiten, wird dieser in allen angemeldeten Kontaktdatenbanken (Speedport und/oder ActiveSync-Konto) entsprechend geändert.

Kontaktoptionen ändern.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Kontakte.
3. Tippen Sie auf den Kontakt, für den Sie die Optionen bearbeiten wollen.
4. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
5. Tippen Sie auf Optionen.
6. Ändern Sie die gewünschten Optionen.
7. Drücken Sie die Zurück-Taste, um die Änderungen zu speichern.

Kontakt löschen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Kontakte.
3. Tippen Sie auf den Kontakt, den Sie bearbeiten wollen.
4. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
5. Tippen Sie auf Kontakt löschen.
6. Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage.

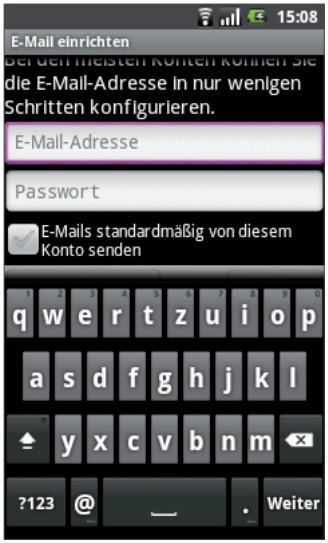
Kontakt zu Favoriten hinzufügen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Kontakte.
3. Tippen Sie auf den Kontakt, den Sie zu den Favoriten hinzufügen wollen.
4. Tippen Sie auf das Sternsymbol rechts neben dem Namen Ihres Kontakts.
5. Drücken Sie die Zurück-Taste, um die Änderungen zu speichern.

Tipp: Sie können jedem Kontakt ein Bild zuordnen. Dazu müssen die Bilder (im JPG-Format) von einem PC oder einer Kamera auf die MicroSD-Karte kopiert werden. Öffnen Sie dann einen Kontakt zum Bearbeiten. Tippen Sie auf das Kontaktsymbol oberhalb des Kontaktnamens. Über die Funktion Foto aus Galerie auswählen können Sie dem Kontakt ein Bild zuordnen. Dieses Bild wird dann auch bei einem Anruf des Kontakts im Display angezeigt.

E-Mail.

Sie können auf Ihrem Speedphone 700 Ihre eingehenden E-Mails lesen, beantworten und neue E-Mails erstellen.



E-Mail-Konto einrichten.
Um über das Speedphone 700 E-Mails verschicken oder zu empfangen, müssen Sie zuerst Ihr E-Mail-Konto auf dem Gerät einrichten.

Hinweis: Beim Einrichten des E-Mail-Kontos kann es vorkommen, dass das Speedphone 700 Systemmeldungen anzeigt. Diese müssen Sie gegebenenfalls bestätigen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf E-Mail, um den Einrichtungsassistenten zu öffnen.
4. Tragen Sie Ihre E-Mail-Adresse und das dazugehörige Passwort in die Eingabefelder ein.
5. Tippen Sie auf Weiter.

6. Tippen Sie jetzt auf den Kontotyp, den Sie einrichten wollen.

7. Wird Ihr Konto jetzt nicht automatisch eingerichtet, tippen Sie auf Manuelle Einrichtung.

8. Tragen Sie die Daten für POP3-Server und Port in die Eingabefelder ein und tippen Sie auf Weiter.

Tipp: Sie bekommen die benötigten Daten auf den Hilfeseiten Ihres E-Mail-Anbieters.

9. Kontrollieren Sie die voreingestellten Werte und tippen Sie auf Weiter.

10. Tragen Sie die Daten für SMTP-Server und Port in die Eingabefelder ein und tippen Sie auf Weiter.

11. Geben Sie einen Namen für das eingerichtete Konto und einen Absendernamen in die Eingabefelder ein und tippen Sie auf Fertig.

E-Mail lesen.

Wenn Sie die Einrichtung Ihres E-Mail-Kontos erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie Ihr E-Mail-Konto verwenden und empfangene E-Mails lesen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.

2. Tippen Sie auf .

3. Tippen Sie auf E-Mail, um Ihr E-Mail-Konto zu öffnen.

4. Tippen Sie auf die E-Mail, die Sie lesen wollen.

Tipp: Für weitere Optionen, tippen Sie auf die Menü-Taste.

Synchronisieren mit dem E-Mail Center der Deutschen Telekom.

Häufig speichert man Kontakte und Termine an unterschiedlichen Orten ab. Wenn Sie bereits ein E-Mail-Konto der Deutschen Telekom mit E-Mail-Postfach, Adressbuch und Kalender haben, können Sie diese persönlichen Daten ganz einfach auch auf Ihrem Speedphone 700 verwenden.

Die Synchronisation ist für alle Kunden mit Internetzugangstarif der Telekom kostenlos. Hierfür benötigen Sie lediglich eine @t-online.de E-Mail-Adresse.

Wenn Sie noch keine E-Mail-Adresse besitzen, können Sie sich im Internet unter www.t-online.de/email-einrichten kostenlos eine @t-online.de E-Mail-Adresse einrichten.

Dieses E-Mail Basic Konto ist in Ihrem Internetanschluss inklusive.

Um mit der Einrichtung der Synchronisation auf dem Speedphone 700 beginnen zu können, benötigen Sie die Zugangsdaten Ihres @t-online.de E-Mail-Kontos und eine bestehende Internetverbindung über WLAN.

Einrichtung der Synchronisation.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen, um die Einstellungen zu öffnen.
4. Tippen Sie auf Konten & Synchronisierung.
5. Tippen Sie auf Konto hinzufügen.
6. Tragen Sie Ihre @t-online.de E-Mail-Adresse und das entsprechende Passwort Ihres @t-online.de E-Mail-Kontos in die Eingabefelder ein.
7. Tippen Sie auf Weiter.

8. Nun erscheint ein Dialog zur Remote-Sicherheitsverwaltung. Bestätigen Sie diesen mit OK. Der Server sollte nun automatisch erkannt werden. Wenn nicht, tragen Sie bei Domain-/Benutzername Ihre vollständige @t-online.de E-Mail-Adresse, bei Passwort erneut Ihr Passwort und bei Server activesync.t-online.de ein.

9. Tippen Sie auf Weiter.

10. Passen Sie die Einstellungen der Synchronisation Ihren Wünschen und Bedürfnissen an.

- Abrufhäufigkeit.
  Wählen Sie, in welchen Abständen das Speedphone 700 sich mit Ihrem E-Mail Center abgleichen soll. Wählen Sie die Einstellung Push, wird bei jeder Änderung automatisch eine Synchronisierung durchgeführt.

Tipp: Wenn Sie die Einstellung Push wählen, kann es je nach Häufigkeit der Änderungen zu einer verkürzten Akkulaufzeit kommen. Wählen Sie eine größere Zeitspanne, um eine längere Akkulaufzeit zu erzielen.

- Umfang der Synchronisation.
  Wählen Sie, über wie viele Tage die Daten synchron gehalten werden sollen.

Tipp: Je länger die Daten synchron gehalten werden, umso mehr Speicherplatz wird benötigt. Wählen Sie einen kurzen Zeitraum, um Speicherplatz zu sparen.

- E-Mail standardmäßig von diesem Konto senden.
  Dann werden ausgehende E-Mails von Ihrem Speedphone 700 über diese E-Mail-Adresse verschickt, auch wenn Sie noch ein weiteres Konto auf dem Speedphone 700 einrichten.

- Benachrichtigung bei E-Mail-Eingang.
  Setzen Sie den Haken, wenn das Speedphone 700 Sie bei Eingang einer neuen E-Mail mit einem Hinweis in der Statusleiste benachrichtigen soll.

- Kontakte dieses Kontos synchronisieren.
  Setzen Sie diesen Haken, wenn die Kontakte des eingerichteten E-Mail-Kontos mit denen im Speedphone 700 abgeglichen werden sollen.

- Kalender dieses Kontos synchronisieren.
  Setzen Sie diesen Haken, wenn der Kalender des eingerichteten E-Mail-Kontos mit dem im Speedphone 700 abgeglichen werden soll.

11. Tippen Sie auf Weiter.

12. Geben Sie einen Namen für das eingerichtete E-Mail-Konto in das Eingabefeld ein und tippen Sie auf Fertig.

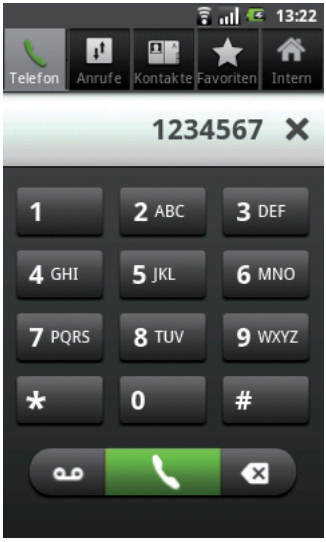
13. Die Synchronisierung ist damit fertig eingerichtet. Ihre Kontakte, Termine und E-Mails werden nun automatisch zwischen Ihrem Speedphone 700 und dem E-Mail Center abgeglichen. Nach der Einrichtung kann es ein paar Minuten dauern, bis alle Kontakte, Termine und E-Mails auf dem Speedphone 700 verfügbar sind.

Telefonieren.

Mit dem Speedphone 700 haben Sie mehrere Möglichkeiten, einen Anruf zu tätigen. Sie können wie bei einem klassischen Telefon die Rufnummer über Zifferntasten wählen, eine Rufnummer aus Ihren gespeicherten Kontakten anrufen oder eine Rufnummer per Klick&Dial aus einer Internetseite anwählen.

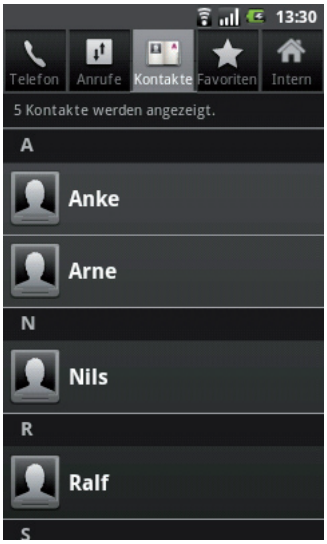
Hinweis: Bei Klick&Dial werden Rufnummern mit „+“- Zeichen automatisch in „00“ Vorwahlen umgewandelt. Wenn Sie später Rufnummern in Ihre Kontakte übernehmen, empfiehlt es sich „0049“ Vorwahlen manuell in „0“ zu ändern.

Anwählen einer Rufnummer über Zifferntasten.



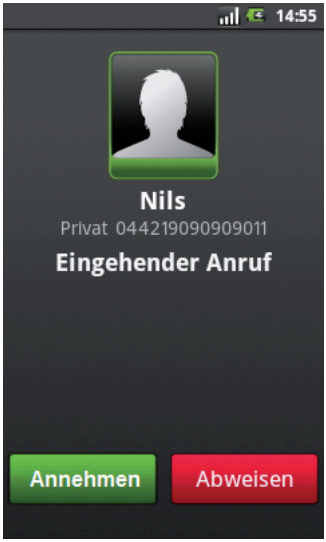
1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Telefon.
3. Tippen Sie die Rufnummer mit den Zifferntasten ein.
4. Tippen Sie auf das Telefonhörersymbol unten in der Mitte. Die eingegebene Rufnummer wird jetzt angewählt.
5. Tippen Sie auf Anruf beenden, um den Anruf zu beenden.

Anwählen einer Rufnummer aus den Kontakten.



1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Kontakte.
3. Tippen Sie auf den Kontakt, den Sie anrufen wollen.
4. Tippen Sie auf die Rufnummer die Sie wählen wollen.
5. Tippen Sie auf Anruf beenden, um den Anruf zu beenden.

Annehmen und Abweisen eines eingehenden Anrufs.
Wenn ein Anruf auf dem Speedphone 700 eingeht, wird Ihnen die Rufnummer und, sofern bei den Kontakten eingerichtet, ein Bild des Anrufers angezeigt.

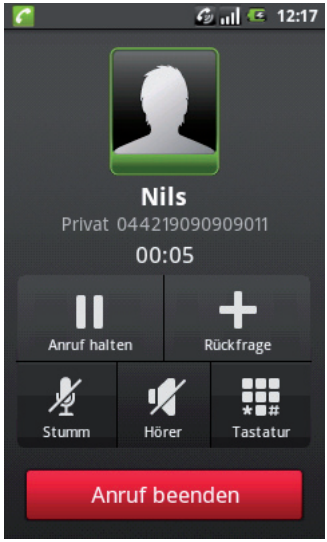


- Um einen eingehenden Anruf anzunehmen, tippen Sie auf Annehmen.
- Um einen eingehenden Anruf abzuweisen, tippen Sie auf Abweisen.

Deaktivieren des Klingeltons während eines eingehenden Anrufs.
Wenn Sie den Klingelton während eines eingehenden Anrufs deaktivieren wollen, drücken Sie kurz die Navigations-Taste nach unten, der Klingelton wird für diesen eingehenden Anruf ausgeschaltet.

Optionen beim Telefonieren.

Während eines laufenden Gesprächs haben Sie verschiedene Optionen, wie z. B. das Gespräch in die Warteschleife legen, einen weiteren Kontakt anzurufen, um eine Konferenzschaltung herzustellen, oder das Mikrofon des Speedphone 700 stummzuschalten.



Gespräch in die Warteschleife legen.
Sie können ein laufendes Gespräch in die Warteschleife legen.

1. Tippen Sie während eines laufenden Gesprächs auf Anruf halten, um das Gespräch in die Warteschleife zu legen.

2. Tippen Sie erneut auf Anruf halten, wenn Sie zu dem Gespräch zurückkehren wollen.

Mehrere Anrufe (Makeln).
Das Speedphone 700 benachrichtigt Sie durch ein Anklopfsignal, wenn während eines laufenden Gesprächs ein weiterer Anruf eingeht. Sie haben dann die Möglichkeit, diesen weiteren Anruf anzunehmen oder abzulehnen.
Wenn Sie diesen weiteren Anruf zusätzlich annehmen, können Sie zwischen den beiden Gesprächen hin- und herschalten (Makeln).

1. Tippen Sie auf Annehmen, um den anderen eingehenden Anruf anzunehmen.

2. Tippen Sie auf Makeln, wenn Sie zu dem vorherigen Gespräch zurückkehren wollen.

3. Wenn Sie das aktuelle Gespräch beenden wollen, tippen Sie auf Anruf beenden. Sie werden automatisch mit dem anderen Gesprächspartner verbunden.

4. Tippen Sie erneut auf Anruf beenden, wenn Sie auch dieses Gespräch beenden wollen.

Konferenzschaltung.
Wenn Sie mit mehreren Teilnehmern gleichzeitig telefonieren wollen, können Sie eine Konferenzschaltung einrichten.

1. Rufen Sie den ersten Teilnehmer der Konferenzschaltung an.

2. Wenn die Verbindung zum ersten Teilnehmer erfolgreich hergestellt wurde, tippen Sie auf Rückfrage.

3. Wählen Sie jetzt die Rufnummer eines weiteren Teilnehmers. Während Sie den neuen Teilnehmer anrufen, wird der schon eingeladene Teilnehmer in die Warteschleife gelegt.

4. Wenn die Verbindung zum neuen Teilnehmer erfolgreich hergestellt wurde, tippen Sie auf Konferenz, um die Gespräche zusammenzulegen.

5. Tippen Sie auf Anruf beenden, wenn Sie die Konferenz beenden wollen.

Freisprechen ein- und ausschalten.
Sie können bei Ihrem Speedphone 700 während eines laufenden Gesprächs die Freisprechfunktion ein- und ausschalten.

1. Drücken Sie während eines laufenden Gesprächs die Menü-Taste und tippen Sie dann auf Lautsprecher, um die Freisprechfunktion einzuschalten.

2. Tippen Sie auf Hörer, um die Freisprechfunktion wieder auszuschalten.

Tipp: Wenn sich das Display während eines laufenden Gesprächs abschaltet, können Sie es durch Tippen auf das Display wieder einschalten.

Um Ihr Gehör nicht zu schädigen, sollten Sie das Speedphone 700 nicht mit eingeschalteter Freisprechfunktion an Ihr Ohr halten.

Mikrofon stummschalten.
Sie können das Mikrofon des Speedphone 700 während eines laufenden Gesprächs stummschalten.

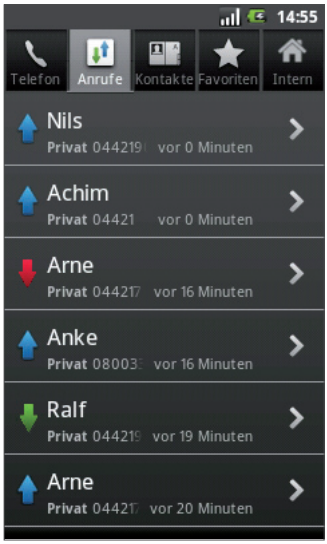
1. Drücken Sie während eines laufenden Gesprächs die Taste Stumm, um das Mikrofon stummzuschalten.

2. Tippen Sie auf Mikrofon ein, um das Mikrofon wieder einzuschalten.

Tipp: Wenn sich das Display während eines laufenden Gesprächs abschaltet, können Sie es durch Tippen auf das Display wieder einschalten.

Anrufliste.

Das Speedphone 700 führt eine Anrufliste, in der gewählte, angenommene und verpasste Anrufe gespeichert werden. Sie können die Anrufer in der Liste z. B. direkt zurückrufen oder noch nicht gespeicherte Rufnummern zu Ihren Kontakten hinzufügen.



1. Drücken Sie auf die [⌂] -Taste.

2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Telefon.

Die Anrufliste zeigt mithilfe von Symbolen die verschiedenen Arten von Anrufen:

	Ausgehender Anruf
	Angenommener Anruf
	Verpasster Anruf

Tipp: Die Anzahl der verpassten Anrufe wird im Symbol auf der Startseite mit einem Zähler angezeigt.

Direkter Rückruf.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Anrufliste.
3. Tippen Sie auf einen Eintrag, wenn Sie den Anrufer direkt zurückrufen wollen.

Eintrag aus Anrufliste zu den Kontakten hinzufügen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Anrufliste.
3. Drücken Sie so lange auf den Eintrag, den Sie zu Ihren Kontakten hinzufügen wollen, bis die Optionen auf dem Display angezeigt werden.
4. Tippen Sie jetzt auf Zu Kontakten hinzufügen.
5. Tippen Sie jetzt auf Neuen Kontakt erstellen, wenn Sie einen neuen Kontakt erstellen wollen oder auf einen schon vorhandenen Eintrag, wenn Sie die Rufnummer einem vorhandenen Eintrag zuordnen wollen.
6. Tragen Sie bei einem neuen Kontakt die Angaben zum Kontakt in die entsprechenden Eingabefelder ein. Bei einem vorhandenen Kontakt wird die Rufnummer zu den schon vorhandenen Angaben abgelegt.
7. Wenn Sie Ihre Eingaben abgeschlossen haben, tippen Sie auf Fertig.

Eintrag aus Anrufliste entfernen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.

2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Anrufliste.

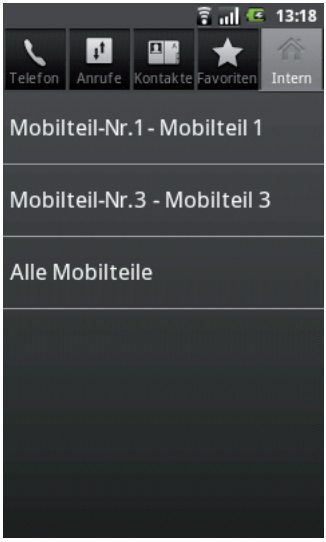
3. Drücken Sie so lange auf den Eintrag, den Sie löschen wollen, bis die Optionen auf dem Display angezeigt werden.

4. Tippen Sie auf Aus Anrufliste entfernen, um den Eintrag zu löschen.

Tipp: Das Löschen eines Eintrags aus der Anrufliste entfernt nicht den Eintrag aus den Kontakten. Um die gesamte Anrufliste zu löschen, drücken Sie auf die Menü-Taste und tippen Sie dann auf Anrufliste löschen.

Intern telefonieren.

Mit dem Speedphone 700 haben Sie die Möglichkeit, die am Speedport angemeldeten Mobilteile direkt anzuwählen. Diese internen Gespräche sind für Sie kostenfrei.



1. Drücken Sie auf die -Taste.

2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf Intern.

3. Tippen Sie auf das Mobilteil zu dem Sie eine Verbindung aufbauen möchten.

SprachBox.

Die SprachBox ist Ihr persönlicher kostenfreier Anrufbeantworter im Festnetz der Telekom. Sie ist in allen aktuellen Festnetz-Anschlüssen der Telekom bereits enthalten und muss nicht separat beauftragt werden. Ihre Nachrichten können Sie direkt abrufen und Ihre Gesprächspartner umgehend zurückrufen.
Ist Ihr neuer Anschluss oder Ihr neuer Tarif im Festnetz der Telekom eingerichtet, wird die SprachBox innerhalb von drei Tagen eingeschaltet. Sie nimmt dann Ihre Anrufe an, wenn Sie nicht ans Telefon gehen.

Anschließend meldet sich die SprachBox in Ihrem Speedphone 700 durch eine Signalisierung in der Statusleiste und über dem Programmsymbol auf dem Startbildschirm.

Tipp: Die Anzahl der eingegangenen SprachBox-Nachrichten wird im Symbol auf der Startseite mit einem Zähler angezeigt.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf SprachBox.
3. Die SprachBox wird angerufen.
4. Tippen Sie auf den Eintrag Tastatur und dann auf 1, um Ihre Nachrichten abzuhören und folgen Sie den Anweisungen der SprachBox-Ansage.
5. Tippen Sie auf Anruf beenden, wenn Sie die Verbindung zur SprachBox beenden wollen.

Tipp: Weitere Tastenkürzel für die Bedienung der SprachBox sind:

1	Aktuelle Nachricht wiederholen
2	Pause ein/aus
3	Nächste Nachricht
7	Automatischer Rückruf zum Anrufer
9	Nachricht löschen
99*	Alle abgefragten Nachrichten löschen

Internet.

Sie können mit dem Speedphone 700 ohne Ihren Computer im Internet surfen. Voraussetzung dafür ist, dass Sie das Speedphone 700 in Ihrem WLAN-Netzwerk angemeldet haben und sich innerhalb der Reichweite Ihres WLAN-Netzwerks befinden.

15:05
http://www.telekom.de...
Sie sind hier: Startseite
Werden auch Sie De-Mailer!
De-Mail der Telekom:
Die erste Mail mit gesetzlich gesicherter Zustellung.
De-Mail ist so verbindlich wie ein Brief, aber so einfach wie eine gewöhnliche E-Mail. So erledigen Sie wichtige Post bequem am Computer. Den Gang zum Briefkasten können Sie sich in Zukunft immer öfter sparen. Und um die langen Warteschlangen bei vielen Behörden machen Sie

Internetadresse aufrufen.
Sie können die gewünschte Internetadresse über die Display-Tastatur eingeben. Es können alle Webseiten aufgerufen werden; es liegt keine Beschränkung auf Webseiten für mobile Endgeräte vor.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf das Browsersymbol.
3. Tippen Sie in die Adresszeile und geben Sie die Zieladresse ein.
4. Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch Tippen auf Los.

Lesezeichen hinzufügen.

Sie können häufig besuchte Internetseiten unter Ihren Lesezeichen ablegen. Wenn Sie beim nächsten Mal diese Adresse aufrufen wollen, brauchen Sie nicht wieder die ganze Adresse in die Adresszeile eingeben.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf das Browsersymbol.
3. Tippen Sie in die Adresszeile und geben Sie die Zieladresse ein.
4. Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch Tippen auf Los.
5. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
6. Tippen Sie auf Lesezeichen hinzufügen.
7. Geben Sie einen Namen für das Lesezeichen ein.
8. Tippen Sie auf OK, um die Änderungen zu speichern.

Lesezeichen aufrufen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf das Browsersymbol.
3. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
4. Tippen Sie auf Lesezeichen.
5. Tippen Sie auf das Lesezeichen, das Sie öffnen wollen.

Neues Fenster.

Sie können mit dem Speedphone 700 in mehreren Fenstern gleichzeitig surfen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf das Browsersymbol.
3. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
4. Tippen Sie auf Neues Fenster.
5. Tippen Sie in die Adresszeile und geben Sie die Zieladresse ein.
6. Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch Tippen auf Los.

Fenster wechseln.
Wenn Sie mehrere Fenster gleichzeitig zum Surfen geöffnet haben, können Sie zwischen diesen Fenstern hin- und herschalten.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf das Browsersymbol.
3. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
4. Tippen Sie auf Fenster.
5. Tippen Sie auf das Fenster, das Sie wieder in den Vordergrund holen wollen.

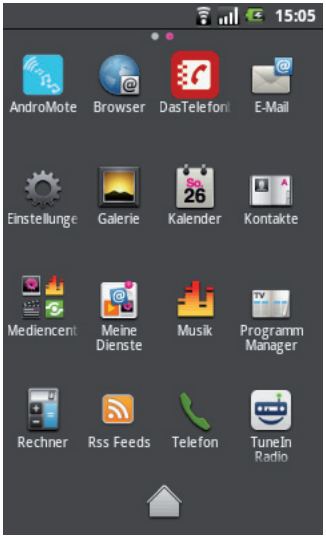
Fenster schließen.
Wenn Sie ein zum Surfen geöffnetes Fenster nicht mehr benötigen, können Sie es schließen. Sind zu viele Fenster gleichzeitig geöffnet, kann dies die Geschwindigkeit des Speedphone 700 beeinträchtigen. Prüfen Sie daher regelmäßig, ob nicht mehr benötigte Fenster geschlossen werden können.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf dem Startbildschirm auf das Browsersymbol.
3. Drücken Sie auf die Menü-Taste.
4. Tippen Sie auf Fenster.
5. Tippen Sie auf das X hinter dem Fenster, das Sie schließen wollen.

Anwendungen.

Auf Ihrem Speedphone 700 sind eine Reihe von Anwendungen installiert. Zu den installierten Anwendungen gehört z. B. das Mediencenter und ein Webradio.

Programm Menü öffnen.

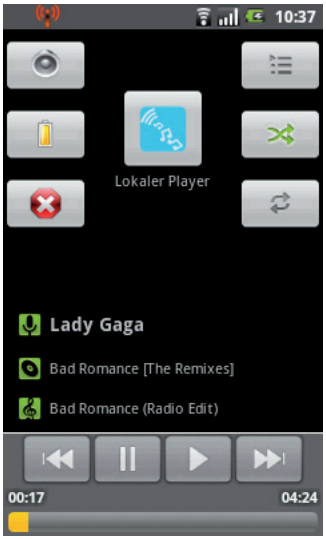


1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Jetzt öffnet sich das Programm Menü.
4. Tippen Sie mit dem Finger auf die Anwendung, die Sie starten möchten.

AndroMote.

AndroMote ist eine Anwendung, die Ihr WLAN-Netz nach Medienservern und Medienrenderern durchsucht. Sie können dann z. B. Musik, die auf einer Festplatte gespeichert und an Ihrem Speedport angeschlossen ist, über den Lautsprecher des Speedphone 700 wiedergeben.

Um die Anwendung AndroMote nutzen zu können, wird eine aktive WLAN-Verbindung und ein Medienserver vorausgesetzt.



1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Jetzt öffnet sich das Programm Menü.
4. Tippen Sie auf AndroMote.
5. Beim ersten Start müssen Sie die Lizenzbedingungen für die Anwendung akzeptieren. Tippen Sie hierzu auf Annehmen.
6. Tippen Sie auf Einstellungen, um die Einstellungen zu öffnen.
7. Tippen Sie auf Media Server und wählen Sie das Gerät aus, das Ihnen als Medienserver dienen soll.
8. Tippen Sie auf Medien Renderer und wählen Sie das Gerät aus, das Ihnen als Medienrenderer dienen soll. Wenn Sie den Eintrag Local wählen, wird das Speedphone 700 als Ausgabegerät verwendet.
9. Drücken Sie die Zurück-Taste.
10. Tippen Sie jetzt auf Media Renderer.
11. Jetzt haben Sie Zugriff auf die Dateien auf Ihrem Medienserver.

Playlist erstellen.

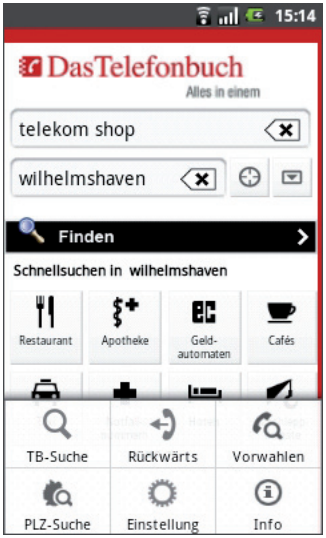
Um mehrere Musiktitel nacheinander über AndroMote wiederzugeben, können Sie eine Playlist erstellen. In diese Playlist können Sie alle Musiktitel übernehmen, die auf Ihrem Medienserver gespeichert sind.

1. Wählen Sie Ihren Medienserver und das Ausgabegerät aus.
2. Tippen Sie auf Media Server.
3. Tippen Sie auf den Eintrag Musik.
4. Tippen Sie auf Alle Musikdateien.
5. Tippen Sie auf die Musiktitel, die Sie in die Playlist übernehmen wollen.
6. Drücken Sie dreimal auf die Zurück-Taste, bis Sie wieder die Startseite von AndroMote sehen.
7. Tippen Sie auf Media Renderer.
8. Tippen Sie auf Play, um Ihre Playlist abzuspielen.

Das Telefonbuch.

Mit der Anwendung Das Telefonbuch können Sie im bundesweiten Telefonbuch suchen. Der Datenbestand ist umfangreich und immer aktuell.

Um Das Telefonbuch nutzen zu können, benötigen Sie eine bestehende WLAN- sowie Internetverbindung.



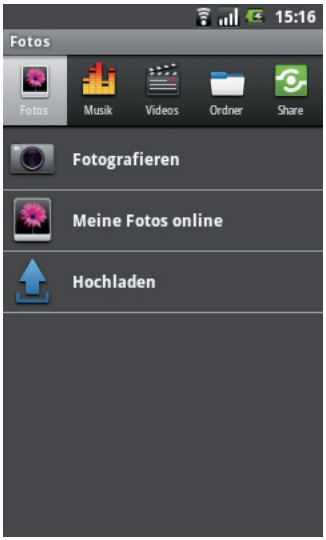
1. Drücken Sie auf die [⌂] -Taste.
2. Tippen Sie auf [⋮⋮⋮].
3. Jetzt öffnet sich das Programm Menü.
4. Tippen Sie auf Das Telefonbuch.
5. Tippen Sie in die Eingabefelder und geben Sie den Namen und den Ort der gesuchten Person oder der Firma ein.
6. Tippen Sie auf Finden.
7. Ist der gesuchte Eintrag unter den Suchergebnissen, tippen Sie auf den entsprechenden Eintrag, um sich Details anzeigen zu lassen.

Tipp: Um die Komfortfunktionen dieser Anwendung nutzen zu können, gehen Sie wie folgt vor: Drücken Sie die Menü-Taste und tippen Sie auf Einstellungen. Geben Sie in die Eingabefelder Eigene Telefonnummer und Mein Standort die entsprechenden Daten ein.

Kalender.

Um die Anwendung Kalender nutzen zu können, ist es erforderlich, dass Sie ein ActiveSync-Konto einrichten. Weitere Informationen zu ActiveSync entnehmen Sie bitte dem Abschnitt Synchronisieren mit ActiveSync.

Mediencenter.



Sie können über das Speedphone 700 auf das Mediencenter der Telekom zugreifen. Voraussetzung ist ein vorhandenes Mediencenter-Konto, eine aktive WLAN-Verbindung und eine eingelegte MicroSD-Speicherkarte.

Hinweis: Die Leistungsmerkmale Fotografieren und Videos (Aufnehmen und Abspielen) werden auf dem Speedphone 700 nicht unterstützt.

Anmelden beim Mediencenter.
Um über das Speedphone 700 auf Ihr Mediencenter-Konto zugreifen zu können, müssen Sie zuerst die Zugangsdaten in die Anwendung Mediencenter eintragen.

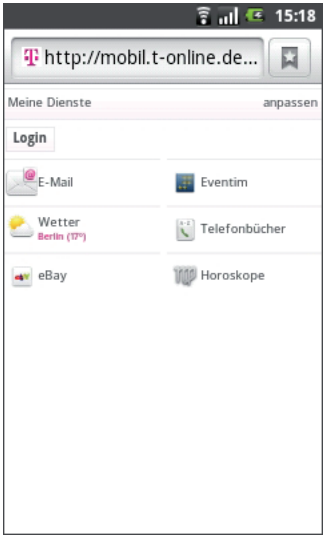
1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Jetzt öffnet sich das Programm Menü.
4. Tippen Sie auf Mediencenter, um den Einrichtungsassistenten zu öffnen.
5. Tragen Sie Ihre E-Mail-Adresse und das dazugehörige Passwort in die Eingabefelder ein.
6. Tippen Sie auf Login.

Tipp: Wenn Sie den Haken bei Login speichern setzen, müssen Sie beim nächsten Start der Anwendung Ihre Zugangsdaten nicht wieder eingeben.
Weitere Hinweise zur Benutzung des Telekom Mediencenter finden Sie unter www.t-online.de/mediencenter im Internet.

Meine Dienste.

Meine Dienste bündelt die wichtigsten Dienste zu einem Paket. Die lästige Anmeldung, die für jeden Dienst einzeln erforderlich ist, entfällt. Sobald Sie sich bei Meine Dienste angemeldet haben, haben Sie auch direkt Zugriff auf alle Partnermodule.

Bis zu 15 Dienste können Sie in Ihrer persönlichen Meine Dienste Box speichern, die Sie überall auf www.t-online.de begleitet. Detailinformationen zu den Diensten erhalten Sie, indem Sie den Mauszeiger auf den jeweiligen Dienst bewegen. Damit sind Sie zum Beispiel sekundenschnell über neue E-Mail-Eingänge in Ihrem Postfach informiert, ohne ein neues Browserfenster öffnen oder aktualisieren zu müssen. Die Übertragung Ihrer persönlichen Informationen erfolgt dabei über eine geschützte und verschlüsselte Verbindung.



Um Meine Dienste nutzen zu können, benötigen Sie eine @t-online.de E-Mail-Adresse.

Wenn Sie noch keine @t-online.de E-Mail-Adresse besitzen, können Sie sich unter www.t-online.de/email-einrichten kostenlos eine @t-online.de Adresse einrichten.

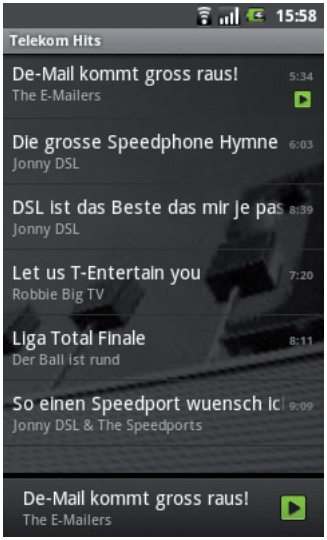
Weitere Informationen über die Einrichtung und Verwendung von Meine Dienste erhalten Sie im Internet unter der Adresse:

http://hilfe.telekom.de

Musik.

Sie können über das Speedphone 700 auch auf der MicroSD-Karte gespeicherte MP3-Dateien abspielen.

Musik abspielen.



1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Jetzt öffnet sich das Programm Menü.
4. Tippen Sie auf Musik, um den Musik-Player zu öffnen.
5. Tippen Sie auf die MP3-Datei, die Sie abspielen wollen.

Tipp: Stellen Sie die Lautstärke ein, indem Sie die Navigationstasten nach oben oder unten drücken.

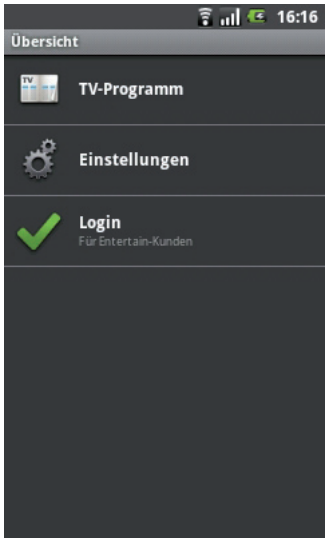
MP3-Klingelton einstellen.

Wenn Sie während einer laufenden Wiedergabe auf die Menü-Taste drücken und dann auf Als Klingelton verwenden, haben Sie den aktuell laufenden Musiktitel als Klingelton eingestellt und gespeichert.

Tipp: Sie können für jeden Kontakteintrag einen eigenen Klingelton festlegen. Öffnen Sie einen Kontakt und drücken Sie die Menü-Taste. Tippen Sie auf Optionen und dann auf Klingelton. Am Ende der Liste sind die MP3-Klingeltöne aufgelistet, wenn Sie diese wie oben beschrieben zuvor gespeichert haben.

Programm Manager.

Mit dem Programm Manager programmieren Sie Aufnahmen von TV-Sendungen auf Ihrem HD-fähigen Entertain MediaReceiver. Der Programm Manager bietet Ihnen außerdem einen Überblick über das TV-Programm der nächsten 14 Tage, eine praktische Such- und Benachrichtigungsfunktion, Film- und Serientipps, einen Videokatalog mit allen abrufbaren Filmen und die Möglichkeit, sich verschiedene Merklisten anzulegen.



1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Jetzt öffnet sich das Programm Menü.
4. Tippen Sie auf Programm Manager, um die Anwendung zu öffnen.
5. Tippen Sie auf Login, wenn Sie Ihre Entertain Login-Daten eingeben wollen. Sie haben dann die Möglichkeit, Ihren MediaReceiver über das Speedphone 700 zu programmieren.
6. Tippen Sie auf Einstellungen, wenn Sie die Auswahl der angezeigten Fernsehsender anpassen wollen.
7. Tippen Sie auf TV Programm, wenn Sie das aktuelle Fernsehprogramm einsehen wollen.

Tipp: Damit die Anwendung Programm Manager ordnungsgemäß funktioniert, ist es erforderlich, dass Datum & Uhrzeit automatisch bezogen werden und die Zeitzone richtig (Deutschland GMT+2) eingestellt ist.

RSS-Feeds.

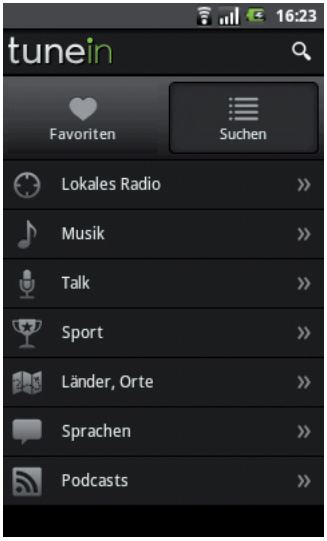
Mit der Anwendung RSS-Feeds können Sie Nachrichtendienste (RSS-Feeds) verfolgen. Es stehen mehrere Nachrichten-Kanäle zur Auswahl, die Sie ändern oder ergänzen können.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Jetzt öffnet sich das Programm Menü.
4. Tippen Sie auf RSS-Feeds, um die Anwendung zu öffnen.
5. Drücken Sie die Menü-Taste für weitere Optionen.
6. Tippen Sie auf Hinzufügen, um weitere Nachrichtenkanäle zur Liste hinzuzufügen.
7. Tippen Sie auf Aktualisieren, um die Nachrichtendienste auf den neuesten Stand zu bringen.
8. Tippen Sie auf den Einstellungen, um weitere Einstellungen (z. B. Darstellung und Aktualisierungsintervall) vorzunehmen.

Tipp: Wenn Sie einen Nachrichtenkanal bearbeiten oder löschen wollen, tippen Sie auf den entsprechenden Eintrag und halten Sie den Finger für 3 Sekunden auf dem Eintrag. Wählen Sie dann die gewünschte Option.

Webradio TuneIn.

Die Anwendung TuneIn ist ein Webradio, mit dem Sie Radiosender aus aller Welt auf Ihrem Speedphone 700 abspielen können.



1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Jetzt öffnet sich das Programm Menü.
4. Tippen Sie auf TuneIn Radio, um die Anwendung zu öffnen.
5. Tippen Sie auf Suchen, um die verfügbaren Sender anzuzeigen.
6. Tippen Sie auf die Rubrik, in der Sie einen Radiosender auswählen wollen.
7. Tippen Sie auf den Eintrag Ihrer Wahl, um den entsprechenden Sender abzuspielen.

Detaillierte Informationen für die Benutzung von TuneIn entnehmen Sie bitte folgender Internetseite: http://tunein.com/mobile/android/

Tipp: Der aktuell ausgewählte Sender kann durch Tippen auf die Schaltfläche Zu Favoriten als Favorit abgespeichert werden.

Hinweis: Die WLAN-Funktion wird automatisch deaktiviert, wenn sich das Display ausschaltet. Wollen Sie das Webradio auch außerhalb der Ladeschale benutzen, empfehlen wir Ihnen unter Einstellungen / Display / Display-Timeout die Einstellung entsprechend anzupassen.

Wecker.

Sie können im Speedphone verschiedene Weckzeiten einstellen.

Wecker einstellen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Jetzt öffnet sich das Programm Menü.
4. Tippen Sie auf Wecker, um den Wecker zu öffnen.
5. Tippen Sie auf eine der eingestellten Weckzeiten, um den Wecker anzupassen.
6. Tippen Sie auf Fertig, um die Änderungen zu speichern.
7. Tippen Sie auf die graue Fläche, um den Wecker einzuschalten. Ist der Wecker eingeschaltet, wird dies durch einen grünen Haken angezeigt.

Wetter.

Die Anwendung wetter.info verrät Ihnen die Wetterdaten für tausende Orte weltweit. In wenigen Schritten können Sie sich die Wettervorhersage für Ihre Lieblingsorte einrichten und abrufen. Zudem stehen Wetterkarten für sämtliche Länder der Welt zur Verfügung. Niederschlagsradar und Wolken-Niederschlagsfilm informieren Sie darüber, wo und wann Sie in Deutschland einen Regenschirm benötigen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Jetzt öffnet sich das Programm Menü.
4. Tippen Sie auf wetter.info, um die Anwendung zu öffnen.
5. Folgen Sie den Anweisungen auf der Startseite.

Hinweis: Die Wiedergabe von Videos wird vom Speedphone 700 nicht unterstützt.

Einstellungen.

Im Menü Einstellungen können Sie alle Eigenschaften des Speedphone 700 anpassen. Sie können beispielsweise Klingeltöne, Drahtlosnetzwerke, die DECT-Einstellungen oder das Display anpassen. Auf folgende Untermenüs können Sie zugreifen:

- Drahtlos & Netzwerke.
- DECT-Einstellungen.
- Töne.
- Display.
- Sicherheit.
- Anwendungen.
- Konten & Synchronisierung.
- Datenschutz.
- SD-Karte & Telefonspeicher.
- Sprache & Tastatur.
- Datum & Uhrzeit.
- Telefoninfo.

Drahtlos & Netzwerke.

WLAN.
Um die Internetfunktionen des Speedphone 700 nutzen zu können, müssen Sie das Speedphone 700 mit Ihrem WLAN-Netzwerk verbinden.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Drahtlos & Netzwerke.
5. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- WLAN.
  Schalten Sie die WLAN-Funktion des Speedphone 700 ein oder aus.
- WLAN-Einstellungen.
  Konfigurieren Sie die WLAN-Einstellungen des Speedphone 700 entsprechend Ihrer Anforderungen.

WLAN Standby-Richtlinie.
In der WLAN Standby-Richtlinie können Sie festlegen, wann die WLAN-Verbindung aus Energiespargründen abgeschaltet werden soll.

1. Drücken Sie im Menü WLAN-Einstellungen auf die Menü-Taste und tippen Sie dann auf Erweitert.
2. Tippen Sie auf WLAN Standy-Richtlinie.
3. Tippen Sie auf die gewünschte Einstellung:

- Wenn Bildschirm sich abschaltet
- Niemals, wenn im Netzbetrieb
- Niemals

Hinweis: Ist die WLAN-Funktion eingeschaltet, verringert sich die Akkulaufzeit. Eine häufige Nutzung von Internetfunktionen kann die Akkulaufzeit weiter verringern.

DECT-Einstellungen.

In den DECT-Einstellungen können Sie die Einstellungen für die DECT-Basis und für die DECT-Funktionen des Speedphone 700 anpassen.

Basis Einstellungen.
Sie können die Einstellungen der DECT-Basis anpassen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf DECT-Einstellungen.
5. Tippen Sie auf Basis Einstellungen.
6. Tippen Sie in das Eingabefeld, damit die Bildschirmtastatur angezeigt wird.
7. Geben Sie den PIN-Code für die DECT-Basis ein.
8. Tippen Sie auf Anmeldung.
9. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- Systemeinstellungen.
  Hier können Sie Einstellungen an der verbundenen DECT-Basis vornehmen. Die möglichen Einstellungen hängen von dem von Ihnen verwendeten Speedport und der Firmware-Version ab.
- Leitungseinstellungen.
  Hier können Sie individuelle Einstellungen zu den im Speedport eingerichteten Rufnummern vornehmen.
- Interne Bezeichnungen.
  Hier können Sie die Bezeichnung des Mobilteils ändern.

Mobilteil Einstellungen.
Sie können die DECT-Einstellungen am Speedphone 700 anpassen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf DECT-Einstellungen.
5. Tippen Sie auf Mobilteil Einstellungen.
6. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- Anmeldung.
  Hier können Sie Ihr Speedphone 700 an einer DECT-Basis anmelden.
- Basis auswählen.
  Hier können Sie einstellen, mit welcher Basis sich Ihr Speedphone 700 synchronisieren soll.
- Auto. Annehmen.
  Wenn Sie diese Funktion aktivieren, nimmt Ihr Speedphone 700 automatisch ein eingehendes Gespräch an, wenn Sie das Mobilteil aus der Ladeschale nehmen.
- Standardleitung.
  Bestimmen Sie, welche Leitung als Standardleitung für ausgehende Anrufe genutzt werden soll.
- HF-Leistung anpassen.
  Aktivieren Sie die automatische HF-Regelung, um die Akkulaufzeit zu verlängern.
- Interner Anruf mit Transfer.
  Wählen Sie aus, ob sich ein Mobilteil direkt in ein laufendes Gespräch einschalten kann (Barge-In).

Töne.

In den Toneinstellungen können Sie die Klingeltöne, die Lautstärke und verschiedene andere Signalisierungen anpassen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Töne.
5. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- Allgemein.
  Stellen Sie die Klingeltonlautstärke ein oder wählen Sie den Lautlosmodus, wenn alle Töne (außer Medienwiedergabe und Wecker) stummgeschaltet werden sollen.
- Eingehende Anrufe.
  Wählen Sie aus verschiedenen Klingeltönen Ihre Favoriten für eingehende Anrufe.
- Benachrichtigungen.
  Wählen Sie aus verschiedenen Klingeltönen Ihre Favoriten für eingehende Nachrichten und Systemmeldungen.
- Feedback.
  Wählen Sie, ob Sie akustische Rückmeldung bei verschiedenen Ereignissen erhalten wollen.

Display.

In den Display-Einstellungen können Sie beispielsweise die Helligkeit, das automatische Abschalten oder die Kalibrierung anpassen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Display.
5. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- Helligkeit.
  Stellen Sie die Helligkeit des Displays ein.
- Display automatisch drehen.
  Legen Sie fest, ob sich das Display bei Bewegung automatisch horizontal oder vertikal ausrichten soll.
- Animation.
  Legen Sie fest, ob Fensteranimationen angezeigt werden oder nicht.

Hinweis: Um die Geschwindigkeit des Speedphone 700 nicht zu beeinträchtigen, empfehlen wir die Animationen auszuschalten.

- Display-Timeout.
  Legen Sie fest, nach welcher Zeitspanne sich das Display automatisch abschalten soll. Ist die Funktion Display sperren eingeschaltet, wird das Display nach der eingestellten Zeit automatisch gesperrt.
- Kalibrierung.
  Kalibrieren Sie das Display, um eine genauere Druckpunkterkennung zu erreichen.
- Display sperren.
  Das Display und die Tasten können im Ruhezustand gesperrt werden. Das Display wird durch zweimaliges Tippen auf das Schloss wieder entsperrt. Bei eingehend Anrufen wird das Display automatisch entsperrt.

Sicherheit.

In den Einstellungen für Sicherheit können Sie beispielsweise Passwörter ändern oder entscheiden, ob Ihr aktueller Standort ermittelt werden darf.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Sicherheit.
5. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- Mein Standort.
  Ihren Standort über Drahtlosnetzwerke bestimmen lassen. Diese Funktion wird von einigen Programmen, wie z. B. Das Telefonbuch, genutzt.
- Geräteverwaltung.
  Geräteadministratoren hinzufügen oder entfernen.
- Anmeldeinformationsspeicher.
  Sicherheitseinstellungen für Anwendungen und Anmeldeverfahren.

Anwendungen.

In den Einstellungen für Anwendungen können Sie beispielsweise Ihre installierten Anwendungen verwalten und die aktiven Dienste anzeigen lassen.

Hinweis: Einstellungen und Veränderungen im Bereich Anwendungen können zu Systemabstürzen und ähnlichen Ereignissen führen. Änderungen sollten nur von erfahrenen Nutzern durchgeführt werden.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Anwendungen.
5. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- Unbekannte Herkunft.
  Installation von Nicht-Market-Anwendungen zulassen.
- Anwendungen verwalten.
  Installierte Anwendungen verwalten und entfernen.
- Aktive Dienste.
  Derzeit ausgeführte Dienste anzeigen und steuern.

Hinweis: Das Installieren weiterer Software kann die Leistung des Speedphone 700 beeinflussen. Eventuell auftretende Beschädigungen oder Fehlfunktionen des Speedphone 700, hervorgerufen durch das Installieren weiterer Software, werden nicht von der Gewährleistung abgedeckt.

Konten & Synchronisierung.

In den Einstellungen für Konten & Synchronisierung können Sie beispielsweise Anpassungen für die Synchronisierung der auf dem Speedphone 700 eingerichteten E-Mail-Konten vornehmen.

Sie können Ihren Kalender, Ihre Kontakte und Ihre E-Mails über das Synchronisationsprotokoll MS Exchange ActiveSync© mit dem Speedphone 700 synchronisieren. Hierfür benötigen Sie ein MS Exchange ActiveSync©-fähiges Postfach.

Wir empfehlen Ihnen dafür eine @t-online.de E-Mail-Adresse. Die Synchronisation ist für alle Kunden mir Internet-Zugangstarif der Telekom kostenlos.

Wenn Sie noch keine E-Mail-Adresse besitzen, können Sie sich im Internet unter www.t-online.de/email-einrichten kostenlos eine @t-online.de E-Mail-Adresse einrichten.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Konten & Synchronisierung.
5. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- Allgemeine Synchronisierungseinstellungen.
  Automatisches Synchronisieren von Anwendungen und Inhalten einstellen.
- Konten verwalten.
  Synchronisierung von eingerichteten E-Mail-Konten konfigurieren.

Tipp: Weitere Informationen zur Einrichtung von Konten und Synchronisierungen erfahren Sie im Abschnitt Synchronisieren mit dem E-Mail Center der Deutschen Telekom.

Datenschutz.

In den Datenschutzeinstellungen können Sie alle Daten auf dem Gerät löschen, beispielsweise wenn Sie Ihr Speedphone 700 dem Service übergeben.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Datenschutz.
5. Tippen Sie auf:

- Auf Werkszustand zurück.
  Löscht alle Daten auf dem Telefon.

Diese Option löscht alle Daten auf Ihrem Speedphone 700.

Hinweis: Ihr Gerät enthält geheime Daten, deren Bekanntgabe Ihnen schaden kann. Dazu gehört z. B. das Kennwort Ihres E-Mail-Kontos. Mittels dieser Daten könnten Fremde Ihre E-Mails abrufen und andere, sicherheitssensitive Vorgänge ausführen. Deshalb sollten Sie bei Ihrem Speedphone 700 unbedingt ein Reset durchführen, bevor Sie das Gerät, z. B. am Ende der Mietdauer oder zum Wiederaufbereiten, außer Hand geben.

Wie Sie Ihr Speedphone 700 auf den Werkszustand zurücksetzen, erfahren Sie im Abschnitt Zurücksetzen auf Werkszustand (Reset).

SD-Karte & Telefonspeicher.

In den Einstellungen für SD-Karte & Telefonspeicher können Sie beispielsweise den aktuell auf dem Speedphone 700 verfügbaren freien Speicherplatz einsehen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf SD-Karte & Telefonspeicher.
5. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- SD-Karte.
  Formatierung, Bereitstellung und Anzeige von Speicherplatz der eingesetzten SD-Karte.
- Interner Telefonspeicher.
  Anzeige von verfügbarem Speicherplatz des internen Telefonspeichers.

Sprache & Tastatur.

In den Einstellungen für Sprache & Tastatur können Sie die Systemsprache auswählen und Anpassungen der Display-Tastatur vornehmen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Sprache & Tastatur.
5. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- Sprache auswählen.
  Wählen Sie zwischen den Sprachen Deutsch, Englisch und Türkisch.
- Android-Tastatur.
  Nehmen Sie Anpassungen an der Display-Tastatur vor.

Datum & Uhrzeit.

In den Einstellungen für Datum & Uhrzeit können Sie verschiedene Anpassungen vornehmen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Datum & Uhrzeit.
5. Tippen Sie auf eine der folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- Automatisch.
  Datum und Uhrzeit werden vom verfügbaren Netzwerk übermittelt.

Hinweis: Ist das Speedphone 700 an einem Speedport angemeldet, ist Automatisch die Voreinstellung. Wir empfehlen keine Änderung vorzunehmen.

- Datum festlegen.
- Zeitzone auswählen.
  Stellen Sie Ihre aktuelle Zeitzone ein.

Tipp: Die Zeitzone kann nur ausgewählt werden, wenn Datum und Uhrzeit **nicht** automatisch bezogen werden.

- Uhrzeit festlegen.
- Datumsformat.
  Legen Sie fest, in welchem Format das gegenwärtige Datum angezeigt werden soll.

Tipp: Damit Anwendungen wie z. B. der Programm Manager ordnungsgemäß funktionieren, ist es erforderlich, dass Datum & Uhrzeit automatisch bezogen werden und die Zeitzone richtig (Deutschland GMT+2) eingestellt ist.

Telefoninfo.

In den Telefoninformationen können Sie verschiedene Eigenschaften und Informationen Ihres Speedphone 700 einsehen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Telefoninfo.
5. Folgende Informationen stehen Ihnen zur Verfügung:

- Produktname.
- Status.
  Sehen Sie Informationen, wie z. B. Akkustatus, Akkuladung und MAC-Adresse.
- Akkuverbrauch.
  Sehen Sie, welche Eigenschaften Ihres Speedphone 700 den Akku am meisten belasten.
- Rechtliche Hinweise.
- Einstellungen für Software-Aktualisierung.
  Wählen Sie, wie ein verfügbares Software-Update durchgeführt werden soll.
- Modellnummer, Android-, Kernel-, Build-, Software-, WiFi-, DECT-Version.
  Wichtige Informationen, die Sie für eine Kundendienstanfrage bereithalten müssen.

Software-Aktualisierung.

Die Software für Ihr Speedphone 700 wird kontinuierlich weiterentwickelt. So stellen wir sicher, dass mögliche Fehler behoben, die Bedienung verbessert und neue Funktionen ermöglicht werden.

Eine Aktualisierung der Software auf dem Speedphone 700 kann schnell und bequem durchgeführt werden.

Vor der ersten Verwendung des Speedphone 700 empfehlen wir eine Aktualisierung der Software. Bitte folgen Sie der folgenden Anweisung, um die Software-Aktualisierung durchzuführen.

Um die Software-Aktualisierung durchführen zu können, benötigen Sie eine WLAN- sowie Internetverbindung.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Telefoninfo.
5. Tippen Sie auf Einstellungen für Software-Aktualisierung.

Tipp: Lassen Sie die Voreinstellung bei Quelle für Software-Aktualisierung unverändert auf Network und Push-Modus aktivieren eingeschaltet. Dann erhalten Sie automatisch eine Benachrichtigung, sobald eine Aktualisierung verfügbar ist.

6. Tippen Sie auf Software-Image auswählen.

7. Wählen Sie, sofern vorhanden, das aktuellste Software-Image aus.

Hinweis: Wenn kein Software-Image angezeigt wird, ist die aktuellste Version bereits installiert.

8. Stellen Sie das Speedphone 700 in die Ladeschale und achten Sie darauf, dass die Status-LED leuchtet.

9. Tippen Sie auf Aktualisierung starten.

10. Jetzt wird das ausgewählte Software-Image auf das Speedphone 700 heruntergeladen.

11. Wenn das Software-Image vollständig heruntergeladen wurde, erscheint eine Benachrichtigung in der Benachrichtigungsleiste.

12. Ziehen Sie die Benachrichtigungsleiste nach unten und tippen Sie auf Aktualisierung starten, um die Aktualisierung durchzuführen.

13. Der Aktualisierungsvorgang dauert etwa 5 Minuten.

Hinweis: Lassen Sie das Speedphone 700 in jedem Fall bis zum Ende des Aktualisierungsvorgangs in der Ladeschale liegen und brechen Sie den Vorgang nicht ab. Das könnte irreparable Schäden am Speedphone 700 zur Folge haben.

14. War die Aktualisierung erfolgreich, erscheint im Anschluss an den Vorgang das T-Logo und das Speedphone führt einen Neustart durch.

15. Jetzt können Sie das Speedphone 700 aus der Ladeschale nehmen und verwenden.

Tipp: Wenn die Aktualisierung nicht erfolgreich durchgeführt werden konnte, wenden Sie sich bitte an den Technischen Service der Telekom.

Anhang.

Der Anhang enthält folgende Informationen:

- Speedphone 700 am Speedport anmelden.
- Speedphone 700 Akkupack einlegen.
- MicroSD-Speicherkarte einsetzen.
- MicroSD-Speicherkarte entnehmen.
- Micro-USB-Anschluss.
- Kalibrierung des Touchscreen-Displays.
- Zurücksetzen auf Werkszustand (Reset).
- Selbsthilfe bei Problemen.
- Technischer Service.
- CE-Zeichen.
- Technische Daten.
- Gewährleistung.
- Reinigen.
- Rücknahme von alten Geräten.
- Rücknahme und Recycling von Batterien und Akkus.

Speedphone 700 am Speedport anmelden.

Das Speedphone 700 ist für die Verwendung in Verbindung mit einem CAT-iq 2.0 fähigen Speedport Router der Telekom optimiert. Wir empfehlen die Kombination aus Speedphone 700 und Speedport W 723V oder W 921V.

Hinweis: Um das Speedphone 700 am Speedport nutzen zu können, ist es erforderlich, dass Sie vorher die Telefonie im Speedport einrichten. Weitere Informationen zu diesem Thema entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung Ihres Speedports.

Automatisches Anmelden am Speedport.

1. Stellen Sie sicher, dass der Akku des Speedphone 700 geladen ist.
2. Drücken Sie auf die -Taste.
3. Tippen Sie auf .
4. Tippen Sie auf Einstellungen, um das Menü Einstellungen anzuzeigen.
5. Tippen Sie auf DECT-Einstellungen.
6. Tippen Sie auf Mobilteileinstellungen.
7. Tippen Sie auf Anmeldung.
8. Wählen Sie die Basis aus, an der das Speedphone 700 angemeldet werden soll. Verwenden Sie nur einen Speedport als Basis, tippen Sie auf Basis 1.
9. Drücken Sie die Anmelden/DECT-Taste an Ihrem Speedport, bis die Leuchtanzeige Telefonie an Ihrem Speedport blinkt.
10. Tippen Sie auf die Schaltfläche Weiter und anschließend auf Anmelden.
11. Tippen Sie auf die Schaltfläche OK.
12. Die Anmeldung ist abgeschlossen. Jetzt können Sie eine Verbindung zu Ihrem WLAN-Netzwerk herstellen. Weitere Information dazu finden Sie im Abschnitt WLAN.

Tipp: Weitere Informationen zur Konfiguration der DECT Basisstation finden Sie im entsprechenden Abschnitt der Bedienungsanleitung Ihres Speedports.

13. Jetzt können Sie eine Verbindung zu Ihrem WLAN-Netzwerk herstellen. Weitere Information dazu finden Sie im Abschnitt WLAN.

Hinweis: Wenn die automatische Anmeldung am Speedport nicht funktioniert, können Sie diese auch manuell im Konfigurationsmenü Ihres Speedport vornehmen.

Manuelles Anmelden am Speedport.

1. Stellen Sie sicher, dass der Akku des Speedphone 700 geladen ist.

2. Starten Sie den Internet-Browser Ihres Computers.

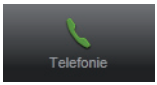
3. Geben Sie https://speedport.ip in die Adresszeile ein und drücken Sie die Eingabe-Taste. Das Konfigurationsprogramm Ihres Speedport wird geöffnet.

Hinweis: Das Einrichtungsbeispiel bezieht sich auf den Speedport W 921V. Sollte die Einrichtungsabfolge bei Ihrem Speedport nicht wie hier beschrieben aussehen, nehmen Sie bitte die Anleitung Ihres vorhandenen Speedports zu Hilfe.

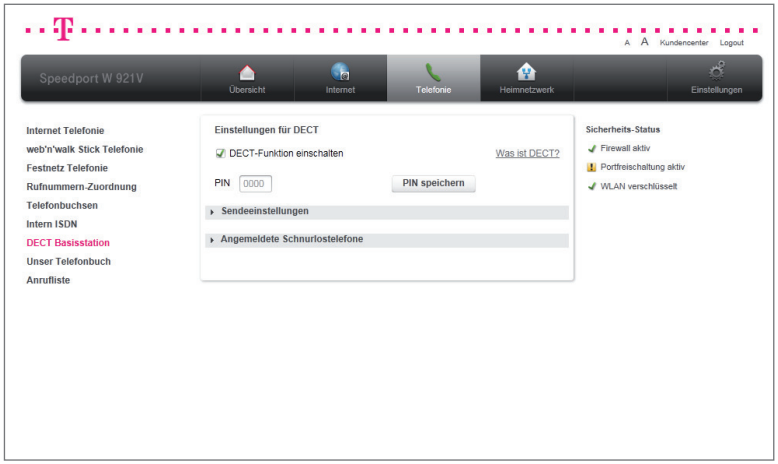
4. Klicken Sie in das Eingabefeld und geben Sie das Gerätepasswort ein (im Auslieferungszustand gilt das Gerätepasswort auf dem Aufkleber auf der Rückseite des Geräts).

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche

. Nach kurzer Zeit wird die Startseite des Speedport-Konfigurationsprogramms angezeigt.

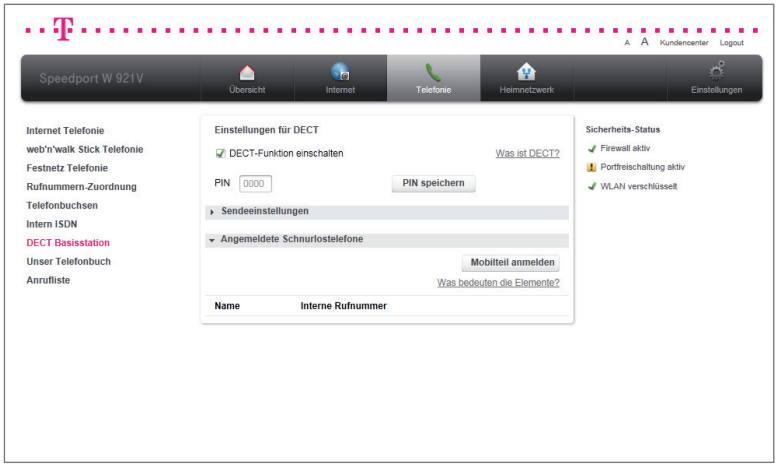
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche 

.



7. Klicken Sie in der linken Spalte auf DECT Basisstation.

8. Setzen Sie den Haken bei DECT-Funktion einschalten.



9. Klicken Sie auf Angemeldete Schnurlostelefone.

Die Schritte 10 bis 16 führen Sie auf Ihrem Speedphone durch:

10. Drücken Sie auf die -Taste.

11. Tippen Sie auf .

12. Tippen Sie auf Einstellungen, um das Menü Einstellungen anzuzeigen.

13. Tippen Sie auf DECT-Einstellungen.

14. Tippen Sie auf Mobilteileinstellungen.

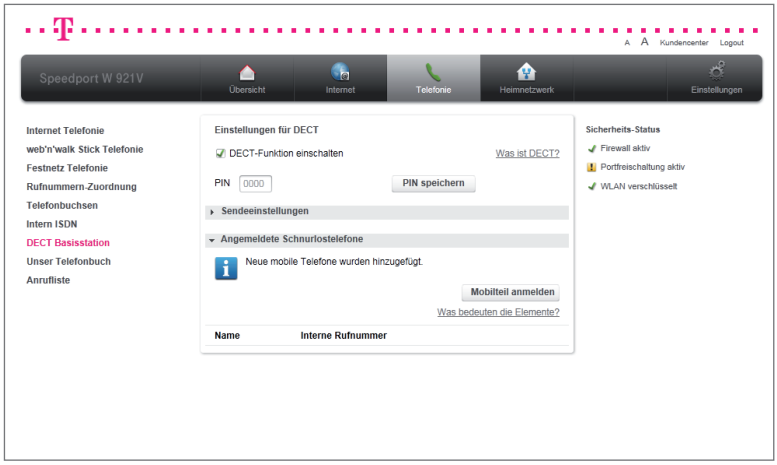
15. Tippen Sie auf Anmeldung.

16. Wählen Sie die Basis aus, an der das Speedphone 700 angemeldet werden soll. Verwenden Sie nur einen Speedport als Basis, tippen Sie auf Basis 1.

17. Klicken Sie im Speedport-Konfigurationsprogramm auf die Schaltfläche **Mobilteil anmelden** .

18. Tippen Sie auf die Schaltfläche Weiter und anschließend auf Anmelden.

19. Geben Sie gegebenenfalls die DECT-Basis-PIN ein (im Auslieferungszustand ist die DECT-Basis-PIN „0000“).

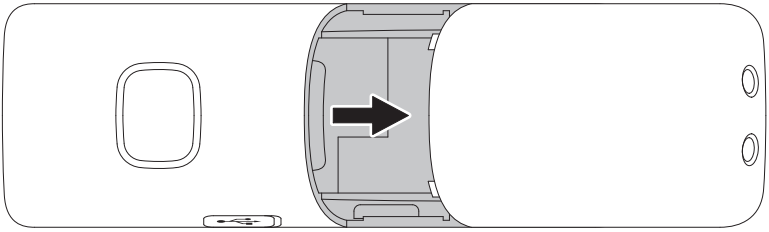


20. Nach erfolgreichem Anmeldevorgang erscheint das angemeldete DECT-Mobilteil unter dem Menüpunkt Angemeldete Schnurlostelefone.

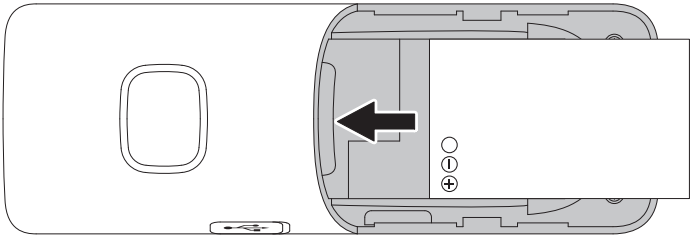
21. Der Anmeldevorgang ist abgeschlossen, jetzt können Sie die Telefonie über Ihr DECT-Mobilteil nutzen.

Tipp: Weitere Informationen zur Konfiguration der DECT Basisstation finden Sie im entsprechenden Abschnitt der Bedienungsanleitung Ihres Speedports.

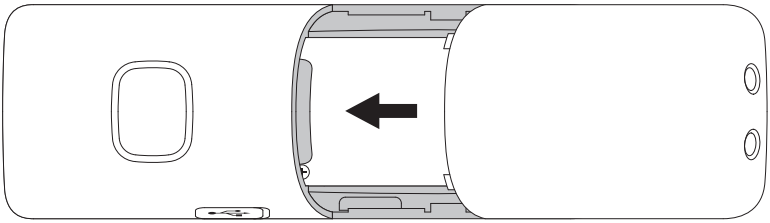
Speedphone 700 Akkupack einlegen.



1. Schieben Sie die Akkufachabdeckung in Pfeilrichtung von der Rückseite des Speedphone 700.

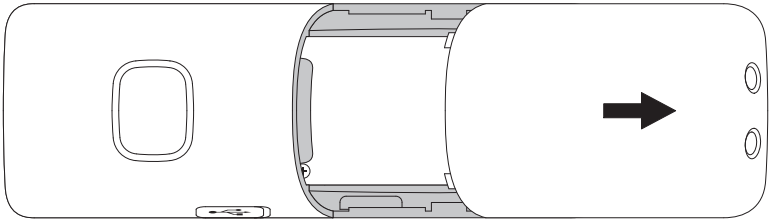


2. Legen Sie den Akku wie in der Grafik dargestellt in das Speedphone 700 ein.

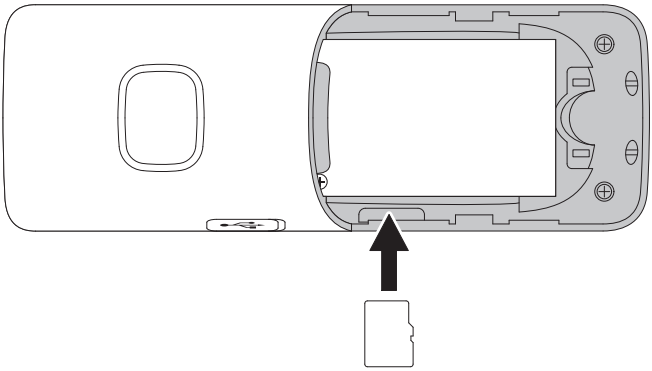


3. Schieben Sie die Akkufachabdeckung wie in der Grafik dargestellt auf das Speedphone 700 auf.

MicroSD-Speicherkarte einsetzen.

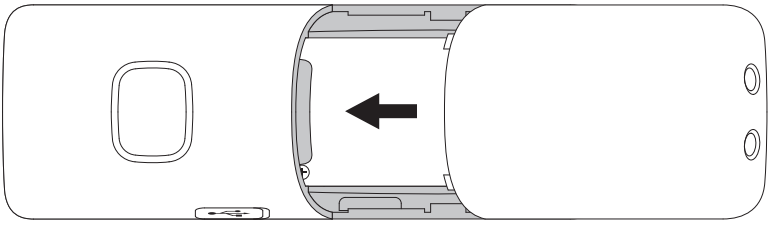


1. Schieben Sie die Akkufachabdeckung in Pfeilrichtung von der Rückseite des Speedphone 700.



2. Setzen Sie die MicroSD-Speicherkarte wie in der Grafik dargestellt in das Speedphone 700 ein. Die MicroSD-Speicherkarte muss hörbar einrasten.

Hinweis: Beachten Sie die richtige Ausrichtung der MicroSD-Speicherkarte beim Einsetzen.



3. Schieben Sie die Akkufachabdeckung wie in der Grafik dargestellt auf das Speedphone 700 auf.

MicroSD-Speicherkarte entnehmen.

Wenn Sie die MicroSD-Speicherkarte entnehmen wollen, führen Sie bitte zuerst folgende Schritte aus:

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf SD-Karte & Telefonspeicher.
5. Tippen Sie auf SD-Karte entnehmen.
6. Bestätigen Sie den Sicherheitshinweis durch Tippen auf OK.
7. Folgen Sie der Anweisung zum Einsetzen der MicroSD-Speicherkarte in umgekehrter Reihenfolge.

Micro-USB-Anschluss.

Über den Micro-USB-Anschluss können Sie Daten von Ihrem Computer auf die ins Speedphone 700 eingesetzte MicroSD-Speicherkarte überspielen oder ein Headset mit Micro-USB-Anschluss verwenden.

USB-Speicher-Funktion über Micro-USB-Anschluss.
Sie können auf Ihr Speedphone 700, wie bei einem USB-Speicherstick, über den USB-Anschluss Ihres Computers Daten kopieren. Um die USB-Speicher-Funktion des Speedphone 700 nutzen zu können, ist es erforderlich, dass eine MicroSD-Speicherkarte in das Gerät eingesetzt ist.

1. Schließen Sie das Micro-USB-Kabel (nicht im Lieferumfang enthalten) an einen freien USB-Anschluss an Ihrem Computer an.

2. Schließen Sie das Micro-USB-Kabel (nicht im Lieferumfang enthalten) an die seitliche Micro-USB-Buchse des Speedphone 700 an.

3. Bestätigen Sie den Hinweis zur Nutzung der USB-Speicher-Funktion auf Ihrem Speedphone 700 durch Antippen der Schaltfläche USB-Speicher aktivieren.

Tipp: Bei zukünftiger Nutzung der USB-Speicher-Funktion erscheint der Hinweis nicht erneut. Ziehen Sie das Benachrichtigungsfeld nach unten und tippen Sie auf den Eintrag USB-Verbindung und dann auf USB-Speicher aktivieren.

Headset benutzen über Micro-USB-Anschluss.
Sie können an den Micro-USB-Anschluss des Speedphone 700 ein Headset (nicht im Lieferumfang enthalten) mit entsprechendem Micro-USB-Stecker anschließen. Die Audioausgabe erfolgt nach dem Einstecken über die Ohrhörer des Headsets.

Der Funktionsumfang des Headsets beschränkt sich auf Audioausgabe und Mikrofon. Für Funktionen wie Lautstärkeregelung und Gesprächsannahme kann nicht garantiert werden.

Kalibrierung des Touchscreen-Displays.

Wenn die Genauigkeit des Touchscreen-Displays nicht optimal ist, können Sie eine Neukalibrierung vornehmen.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Display.
5. Tippen Sie auf Kalibrierung.
6. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Zurücksetzen auf Werkszustand (Reset).

Ihr Gerät enthält geheime Daten, deren Bekanntgabe Ihnen schaden kann. Dazu gehört z. B. das Kennwort Ihres E-Mail-Kontos. Mittels dieser Daten könnten Fremde Ihre E-Mails abrufen und andere, sicherheitssensitive Vorgänge ausführen. Deshalb sollten Sie bei Ihrem Speedphone 700 unbedingt ein Reset durchführen, bevor Sie das Gerät, z. B. am Ende der Mietdauer oder zum Wiederaufbereiten, außer Hand geben.

1. Drücken Sie auf die -Taste.
2. Tippen Sie auf .
3. Tippen Sie auf Einstellungen.
4. Tippen Sie auf Datenschutz.
5. Tippen Sie auf Auf Werkszustand zurück.
6. Lesen Sie den Sicherheitshinweis.
7. Tippen Sie auf Telefon zurücksetzen.
8. Tippen Sie auf Alles löschen.

Diese Option löscht alle Daten auf Ihrem Speedphone 700.

9. Im Anschluss an einen erfolgreichen Reset wird das Speedphone 700 runtergefahren. Tippen Sie auf OK, um den Vorgang abzuschließen

Jetzt sind alle Ihre Daten gelöscht und durch die Werkseinstellungen ersetzt worden. Sie können das Gerät jetzt ohne Bedenken aus der Hand geben.

Selbsthilfe bei Problemen.

Wenn sich Ihr Speedphone 700 einmal nicht wie gewünscht verhält, versuchen Sie zunächst mithilfe der folgenden Tabellen das Problem zu lösen.

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe
Die Anzeige zeigt nichts an.	Das Speedphone 700 ist nicht eingeschaltet.	Die -Taste lange drücken.
	Der Akku ist leer.	Stellen Sie das Speedphone 700 in die Ladeschale und laden Sie den Akku auf.
	Das Display hat sich automatisch abgeschaltet.	Tippen Sie mit dem Finger auf das Display, um es wieder einzuschalten.
Das Speedphone 700 bekommt kein Signal von der DECT-Basis (Speedport) oder dem WLAN-Netzwerk.	Das Speedphone 700 befindet sich außer Reichweite Ihrer Basisstation.	Verringern Sie den Abstand zwischen Speedphone 700 und Ihrer Basisstation.
	Das Speedphone 700 wurde abgemeldet.	Melden Sie das Speedphone 700 erneut an.
	Der Speedport ist nicht eingeschaltet.	Kontrollieren Sie, ob der Speedport richtig angeschlossen und eingeschaltet ist.
Das Speedphone 700 empfängt keine E-Mails.	Beim Einrichten der E-Mail-Adresse wurden für das E-Mail-Konto falsche Zugangsdaten (Benutzername, Passwort) eingeben.	Richten Sie den E-Mail-Empfang mit den korrekten Zugangsdaten neu ein.
WLAN-Verbindung kann nicht aufgebaut werden.	Passwort falsch eingegeben	Tippen Sie auf den Eintrag des entsprechenden WLAN-Netzwerks und halten Sie Ihren Finger für 3 Sekunden gedrückt. Wählen Sie dann Netzwerk ändern und geben Sie Ihr Passwort erneut ein.

Technischer Service.

Ergänzende Beratungsleistungen sowie Konfigurationshilfen zu Ihrem Speedphone 700 erhalten Sie an der Hotline des Technischen Service der Telekom.

Erfahrenen Mitarbeiter stehen Ihnen während der üblichen Geschäftszeiten unter der Hotline 0800 330 1000 zur Verfügung.

Bitte halten Sie die Seriennummer des Produkts bereit. Sie finden diese auf dem Typenschild auf der Rückseite der Ladeschale bzw. unter dem Akku im Mobilteil.

Tipp: Ihr Gerät enthält geheime Daten, deren Bekanntgabe Ihnen schaden kann. Wollen Sie das Gerät z. B. zur Reparatur geben, führen Sie ein Zurücksetzen auf den Werkszustand (Reset) aus.

CE-Zeichen.

Dieses Gerät erfüllt die Anforderungen der EU Richtlinien:

- 1999/5/EG (Richtlinie über Funkanlagen und Telekommunikationsendeinrichtungen und die gegenseitige Anerkennung ihrer Konformität)
- 2009/125/EG (Richtlinie zur Schaffung eines Rahmens für die Festlegung von Anforderungen an die umweltgerechte Gestaltung energieverbrauchsrelevanter Produkte)

Die Konformität mit den o. a. Richtlinien wird durch das CE-Zeichen auf dem Gerät bestätigt.

Die Konformitätserklärung kann unter folgender Adresse eingesehen werden:

Deutsche Telekom AG
Products & Innovation
CE-Management
Postfach 1227
48542 Steinfurt

Technische Daten.

Modell:	Speedphone 700
Betriebssystem	Android 2.2
Reichweite DECT	bis zu 300 m im Freien, bis zu 50 m in Gebäuden
Reichweite WLAN	bis zu 200 m im Freien, bis zu 30 m in Gebäuden
Bereitschaftszeit	bis zu 100 Stunden (nur mit abgeschaltetem WLAN und reduzierter Sendeleistung, für optimale Bereitschaftszeiten sollte der Full Eco Mode des Speedport deaktiviert sein)
Gesprächszeit	bis zu 10 Stunden (bei der Nutzung von HD-Voice reduziert sich die Gesprächszeit)
Display	240 x 400 Pixel TFT-Touchpanel
Eingabe	Display-Tastatur
DECT-Standard	1,8 GHz DECT und CAT-iq 2.0
WLAN	2,4 GHz 802.11 b/g
USB	2.0
Speicher	256 MB intern, 2GB MicroSD-Speicherkarte im Gerät Unterstützung für MicroSD-Speicherkarten mit bis zu 8 GB
Dateiformate	Audio: MP3, MIDI, OGG Photo: JPEG, PNG, GIF, BMP Video: keine Unterstützung
Anwendungen	AndroMote, Das Telefonbuch, Kalender, Mediencenter, Meine Dienste, Musik, Programm Manager, Webradio TuneIn, Wecker, Wetter
Akku	3,7 V, 1000 mAh Li-Ion
Netzteil	Typ: S004LV0520070 Eingang: 100 - 240 V_{AC} Ausgang: 5,2 V_{DC} 0,7 A
Leistungsaufnahme in Ladeschale	4,2 W bei Akkuladung mit WLAN 3,8 W bei Akkuladung ohne WLAN 3,1 W ohne Akkuladung mit WLAN 2,8 W ohne Akkuladung ohne WLAN
Abmessungen	156 mm x 55 mm x 32 mm (Mobilteil) 150 mm x 95 mm x 33 mm (Ladeschale)
Gewicht	147 g (Mobilteil) ; 135 g (Ladeschale)
Umgebungsbedingungen	Betriebstemperatur 0 °C - 40 °C bei maximal 95 % Luftfeuchtigkeit

Gewährleistung.

Der Händler, bei dem das Gerät erworben wurde (Telekom oder Fachhändler), leistet für Material und Herstellung des Telekommunikationsendgeräts eine Gewährleistung von 2 Jahren ab der Übergabe.

Dem Käufer steht im Mangelfall zunächst nur das Recht auf Nacherfüllung zu. Die Nacherfüllung beinhaltet entweder die Nachbesserung oder die Lieferung eines Ersatzprodukts. Ausgetauschte Geräte oder Teile gehen in das Eigentum des Händlers über.

Bei Fehlschlagen der Nacherfüllung kann der Käufer entweder Minderung des Kaufpreises verlangen oder von dem Vertrag zurücktreten und, sofern der Mangel von dem Händler zu vertreten ist, Schadensersatz oder Ersatz vergeblicher Aufwendungen verlangen.

Der Käufer hat festgestellte Mängel dem Händler unverzüglich mitzuteilen. Der Nachweis des Gewährleistungsanspruchs ist durch eine ordnungsgemäße Kaufbestätigung (Kaufbeleg, ggf. Rechnung) zu erbringen.

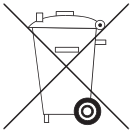
Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, Bedienung, Aufbewahrung, sowie durch höhere Gewalt oder sonstige äußere Einflüsse entstehen, fallen nicht unter die Gewährleistung, ferner nicht der Verbrauch von Verbrauchsgütern, wie z. B. Druckerpatronen und wieder aufladbaren Akkumulatoren.

Vermuten Sie einen Gewährleistungsfall mit Ihrem Telekommunikationsendgerät, können Sie sich während der üblichen Geschäftszeiten an den Technischen Service 0800 3301000 wenden.

Reinigen.

Reinigen - wenn's nötig wird.
Reinigen Sie den Speedphone 700 mit einem weichen, trockenen Antistatiktuch. Reinigungsmittel oder Lösungsmittel sind nicht geeignet.

Rücknahme von alten Geräten.



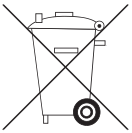
Hat Ihr Speedphone 700 ausgedient, bringen Sie das Altgerät zur Sammelstelle Ihres kommunalen Entsorgungsträgers (z. B. Wertstoffhof). Das nebenstehende Symbol bedeutet, dass das Altgerät getrennt vom Hausmüll zu entsorgen ist. Nach dem Elektro- und Elektronikgerätegesetz sind Besitzer von Altgeräten gesetzlich gehalten, alte Elektro- und Elektronikgeräte einer getrennten Abfallerfassung zuzuführen. Helfen Sie bitte mit und leisten einen Beitrag zum Umweltschutz, indem Sie das Altgerät nicht in den Hausmüll geben.

Die Telekom Deutschland GmbH ist bei der Stiftung elektro-altgeräte-register unter WEEE-Reg.-Nr. DE 60800328 registriert.

Hinweis für den Entsorgungsträger: Das Datum der Herstellung bzw. des Inverkehrbringens ist auf dem Typenschild nach DIN EN 60062, Ziffer 5, angegeben.

Ihr Gerät enthält geheime Daten, deren Bekanntgabe Ihnen schaden kann. Wollen Sie das Gerät z. B. zur Reparatur geben, führen Sie ein Zurücksetzen auf Werkseinstellungen aus. Beachten Sie, dass dann die voreingestellte Verschlüsselung der Daten wieder aktiviert ist.

Rücknahme und Recycling von Batterien und Akkus.



Das Gerät enthält Batterien oder wiederaufladbare Batterien (Akkus, Akkumulatoren), die zu seinem Betrieb oder für bestimmte Funktionen notwendig sind.

Schadstoffhaltige Batterien sind mit dem nebenstehenden Symbol gekennzeichnet. Es weist darauf hin, dass diese nicht über den Hausmüll entsorgt werden dürfen. Nach dem Batteriegesetz sind die Verbraucher gesetzlich verpflichtet, verbrauchte Batterien an den Vertreiber oder an einen öffentlich-rechtlichen Entsorgungsträger zurückzugeben. Altbatterien können wegen ihres hohen Schwermetallgehalts Umwelt- und Gesundheitsschäden hervorrufen. Helfen Sie daher bitte mit und leisten einen Beitrag zum Umweltschutz, indem Sie Batterien nicht in den Hausmüll geben.

GNU General Public License (GPL3).

Rechtskräftige Originalversion GNU GPL V3.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE.
Version 3, 29 June 2007

Copyright (C) 2007 Free Software Foundation, Inc. <http://fsf.org/> Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The GNU General Public License is a free, copyleft license for software and other kinds of works.

The licenses for most software and other practical works are designed to take away your freedom to share and change the works. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change all versions of a program–to make sure it remains free software for all its users. We, the Free Software Foundation, use the GNU General Public License for most of our software; it applies also to any other work released this way by its authors. You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for them if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs, and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to prevent others from denying you these rights or asking you to surrender the rights. Therefore, you have certain responsibilities if you distribute copies of the software, or if you modify it: responsibilities to respect the freedom of others.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must pass on to the recipients the same freedoms that you received. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

Developers that use the GNU GPL protect your rights with two steps: (1) assert copyright on the software, and (2) offer you this License giving you legal permission to copy, distribute and/or modify it.

For the developers‘ and authors‘ protection, the GPL clearly explains that there is no warranty for this free software. For both users‘ and authors‘ sake, the GPL requires that modified versions be marked as changed, so that their problems will not be attributed erroneously to authors of previous versions.

Some devices are designed to deny users access to install or run modified versions of the software inside them, although the manufacturer can do so. This is fundamentally incompatible with the aim of protecting users‘ freedom to change the software. The systematic pattern of such abuse occurs in the area of products for individuals to use, which is precisely where it is most unacceptable. Therefore, we have designed this version of the GPL to prohibit the practice for those products. If such problems arise substantially in other domains, we
stand ready to extend this provision to those domains in future versions of the GPL, as needed to protect the freedom of users.

Finally, every program is threatened constantly by software patents. States should not allow patents to restrict development and use of software on general-purpose computers, but in those that do, we wish to avoid the special danger that patents applied to a free program could make it effectively proprietary. To prevent this, the GPL assures that patents cannot be used to render the program non-free.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS

0. Definitions.

„This License“ refers to version 3 of the GNU General Public License.

„Copyright“ also means copyright-like laws that apply to other kinds of works, such as semiconductor masks.

„The Program“ refers to any copyrightable work licensed under this License. Each licensee is addressed as „you“. „Licensees“ and „recipients“ may be individuals or organizations.

To „modify“ a work means to copy from or adapt all or part of the work in a fashion requiring copyright permission, other than the making of an exact copy. The resulting work is called a „modified version“ of the earlier work or a work „based on“ the earlier work.

A „covered work“ means either the unmodified Program or a work based on the Program.

To „propagate“ a work means to do anything with it that, without permission, would make you directly or secondarily liable for infringement under applicable copyright law, except executing it on a computer or modifying a private copy. Propagation includes copying, distribution (with or without modification), making available to the public, and in some countries other activities as well.

To „convey“ a work means any kind of propagation that enables other parties to make or receive copies. Mere interaction with a user through a computer network, with no transfer of a copy, is not conveying.

An interactive user interface displays „Appropriate Legal Notices“ to the extent that it includes a convenient and prominently visible feature that (1) displays an appropriate copyright notice, and (2) tells the user that there is no warranty for the work (except to the extent that warranties are provided), that licensees may convey the work under this License, and how to view a copy of this License. If the interface presents a list of user commands or options, such as a menu, a prominent item in the list meets this criterion.

1. Source Code.

The „source code“ for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. „Object code“ means any non-source form of a work.

A „Standard Interface“ means an interface that either is an official standard defined by a recognized standards body, or, in the case of interfaces specified for a particular programming language, one that is widely used among developers working in that language.

The „System Libraries“ of an executable work include anything, other than the work as a whole, that (a) is included in the normal form of packaging a Major Component, but which is not part of that Major Component, and (b) serves only to enable use of the work with that Major Component, or to implement a Standard Interface for which an implementation is available to the public in source code form. A „Major Component“, in this context, means a major essential component (kernel, window system, and so on) of the specific operating system (if any) on which the executable work runs, or a compiler used to produce the work, or an object code interpreter used to run it.

The „Corresponding Source“ for a work in object code form means all the source code needed to generate, install, and (for an executable work) run the object code and to modify the work, including scripts to control those activities. However, it does not include the work‘s System Libraries, or general-purpose tools or generally available free programs which are used unmodified in performing those activities but which are not part of the work. For example, Corresponding Source includes interface definition files associated with source files for the work, and the source code for shared libraries and dynamically linked subprograms that the work is specifically designed to require, such as by intimate data communication or control flow between those subprograms and other parts of the work.

The Corresponding Source need not include anything that users can regenerate automatically from other parts of the Corresponding Source.

The Corresponding Source for a work in source code form is that same work.

2. Basic Permissions.

All rights granted under this License are granted for the term of copyright on the Program, and are irrevocable provided the stated conditions are met. This License explicitly affirms your unlimited permission to run the unmodified Program. The output from running a covered work is covered by this License only if the output,

given its content, constitutes a covered work. This License acknowledges your rights of fair use or other equivalent, as provided by copyright law.

You may make, run and propagate covered works that you do not convey, without conditions so long as your license otherwise remains in force. You may convey covered works to others for the sole purpose of having them make modifications exclusively for you, or provide you with facilities for running those works, provided that you comply with the terms of this License in conveying all material for which you do not control copyright. Those thus making or running the covered works for you must do so exclusively on your behalf, under your direction and control, on terms that prohibit them from making any copies of your copyrighted material outside their relationship with you.

Conveying under any other circumstances is permitted solely under the conditions stated below. Sublicensing is not allowed; section 10 makes it unnecessary.

3. Protecting Users‘ Legal Rights From Anti-Circumvention Law.

No covered work shall be deemed part of an effective technological measure under any applicable law fulfilling obligations under article 11 of the WIPO copyright treaty adopted on 20 December 1996, or similar laws prohibiting or restricting circumvention of such measures.

When you convey a covered work, you waive any legal power to forbid circumvention of technological measures to the extent such circumvention is effected by exercising rights under this License with respect to the covered work, and you disclaim any intention to limit operation or modification of the work as a means of enforcing, against the work‘s users, your or third parties‘ legal rights to forbid circumvention of technological measures.

4. Conveying Verbatim Copies.

You may convey verbatim copies of the Program‘s source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice; keep intact all notices stating that this License and any non-permissive terms added in accord with section 7 apply to the code; keep intact all notices of the absence of any warranty; and give all recipients a copy of this License along with the Program.

You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.

5. Conveying Modified Source Versions.

You may convey a work based on the Program, or the modifications to produce it from the Program, in the form of source code under the terms of section 4, provided that you also meet all of these conditions:

a) The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a relevant date.

b) The work must carry prominent notices stating that it is released under this License and any conditions added under section 7. This requirement modifies the requirement in section 4 to „keep intact all notices".

c) You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This License will therefore apply, along with any applicable section 7 additional terms, to the whole of the work, and all its parts, regardless of how they are packaged. This License gives no permission to license the work in any other way, but it does not invalidate such permission if you have separately received it.

d) If the work has interactive user interfaces, each must display Appropriate Legal Notices; however, if the Program has interactive interfaces that do not display Appropriate Legal Notices, your work need not make them do so.

A compilation of a covered work with other separate and independent works, which are not by their nature extensions of the covered work, and which are not combined with it such as to form a larger program, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an „aggregate" if the compilation and its resulting copyright are not used to limit the access or legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. Inclusion of a covered work in an aggregate does not cause this License to apply to the other
parts of the aggregate.

6. Conveying Non-Source Forms.

You may convey a covered work in object code form under the terms of sections 4 and 5, provided that you also convey the machine-readable Corresponding Source under the terms of this License, in one of these ways:

a) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by the Corresponding Source fixed on a durable physical medium customarily used for software interchange.

b) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by a written offer, valid for at least three years and valid for as long as you offer spare parts or customer support for that product model, to give anyone who possesses the object code either (1) a copy of the Corresponding Source for all the software in the product that is covered by this License, on a durable physical medium customarily used for software interchange, for a price no more than your reasonable cost of physically performing this conveying of source, or (2) access to copy the Corresponding Source from a network server at no charge.

c) Convey individual copies of the object code with a copy of the written offer to provide the Corresponding Source. This alternative is allowed only occasionally and noncommercially, and only if you received the object code with such an offer, in accord with subsection 6b.

d) Convey the object code by offering access from a designated place (gratis or for a charge), and offer equivalent access to the Corresponding Source in the same way through the same place at no further charge. You need not require recipients to copy the Corresponding Source along with the object code. If the place to copy the object code is a network server, the Corresponding Source may be on a different server (operated by you or a third party) that supports equivalent copying facilities, provided you maintain clear directions next to the object code saying where to find the Corresponding Source. Regardless of what server hosts the Corresponding Source, you remain obligated to ensure that it is available for as long as needed to satisfy these requirements.

e) Convey the object code using peer-to-peer transmission, provided you inform other peers where the object code and Corresponding Source of the work are being offered to the general public at no charge under subsection 6d.

A separable portion of the object code, whose source code is excluded from the Corresponding Source as a System Library, need not be included in conveying the object code work.

A „User Product“ is either (1) a „consumer product“, which means any tangible personal property which is normally used for personal, family, or household purposes, or (2) anything designed or sold for incorporation into a dwelling. In determining whether a product is a consumer product, doubtful cases shall be resolved in favor of coverage. For a particular product received by a particular user, „normally used“ refers to a typical or common use of that class of product, regardless of the status of the particular user or of the way in which the particular user actually uses, or expects or is expected to use, the product.

A product is a consumer product regardless of whether the product has substantial commercial, industrial or non-consumer uses, unless such uses represent the only significant mode of use of the product.

„Installation Information“ for a User Product means any methods, procedures, authorization keys, or other information required to install and execute modified versions of a covered work in that User Product from a modified version of its Corresponding Source. The information must suffice to ensure that the continued functioning of the modified object code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an object code work under this section in, or with, or specifically for use in, a User Product, and the conveying occurs as part of a transaction in which the right of possession and use of the User Product is transferred to the recipient in perpetuity or for a fixed term (regardless of how the transaction is characterized), the Corresponding Source conveyed under this section must be accompanied by the Installation Information. But this requirement does not apply if neither you nor any third party retains the ability to install modified object code on the User Product (for example, the work has been installed in ROM).

The requirement to provide Installation Information does not include a requirement to continue to provide support service, warranty, or updates for a work that has been modified or installed by the recipient, or for the User Product in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the modification itself materially and adversely affects the operation of the network or violates the rules and protocols for communication across the network.

Corresponding Source conveyed, and Installation Information provided, in accord with this section must be in a format that is publicly documented (and with an implementation available to the public in source code form), and must require no special password or key for unpacking, reading or copying.

7. Additional Terms.

„Additional permissions“ are terms that supplement the terms of this License by making exceptions from one or more of its conditions. Additional permissions that are applicable to the entire Program shall be treated as though they were included in this License, to the extent that they are valid under applicable law. If additional permissions apply only to part of the Program, that part may be used separately under those permissions, but the entire Program remains governed by this License without regard to the additional permissions.

When you convey a copy of a covered work, you may at your option remove any additional permissions from that copy, or from any part of it. (Additional permissions may be written to require their own removal in certain cases when you modify the work.) You may place additional permissions on material, added by you to a covered work, for which you have or can give appropriate copyright permission.

Notwithstanding any other provision of this License, for material you add to a covered work, you may (if authorized by the copyright holders of that material) supplement the terms of this License with terms:

a) Disclaiming warranty or limiting liability differently from the terms of sections 15 and 16 of this License; or

b) Requiring preservation of specified reasonable legal notices or author attributions in that material or in the Appropriate Legal Notices displayed by works containing it; or

c) Prohibiting misrepresentation of the origin of that material, or requiring that modified versions of such material be marked in reasonable ways as different from the original version; or

d) Limiting the use for publicity purposes of names of licensors or authors of the material; or

e) Declining to grant rights under trademark law for use of some trade names, trademarks, or service marks; or

f) Requiring indemnification of licensors and authors of that material by anyone who conveys the material (or modified versions of it) with contractual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contractual assumptions directly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered „further restrictions“ within the meaning of section 10. If the Program as you received it, or any part of it, contains a notice stating that it is governed by this License along with a term that is a further restriction, you may remove that term. If a license document contains a further restriction but permits relicensing or conveying under this License, you may add to a covered work material governed by the terms of that license document, provided that the further restriction does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this section, you must place, in the relevant source files, a statement of the additional terms that apply to those files, or a notice indicating where to find the applicable terms.

Additional terms, permissive or non-permissive, may be stated in the form of a separately written license, or stated as exceptions; the above requirements apply either way.

8. Termination.

You may not propagate or modify a covered work except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to propagate or modify it is void, and will automatically terminate your rights under this License (including any patent licenses granted under the third paragraph of section 11).

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, you do not qualify to receive new licenses for the same material under section 10.

9. Acceptance Not Required for Having Copies.

You are not required to accept this License in order to receive or run a copy of the Program. Ancillary propagation of a covered work occurring solely as a consequence of using peer-to-peer transmission to receive a copy likewise does not require acceptance. However, nothing other than this License grants you permission to propagate or modify any covered work. These actions infringe copyright if you do not accept this License. Therefore, by modifying or propagating a covered work, you indicate your acceptance of this License to do so.

10. Automatic Licensing of Downstream Recipients.

Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject to this License. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

An „entity transaction" is a transaction transferring control of an organization, or substantially all assets of one, or subdividing an organization, or merging organizations. If propagation of a covered work results from an entity transaction, each party to that transaction who receives a copy of the work also receives whatever licenses to the work the party's predecessor in interest had or could give under the previous paragraph, plus a right to possession of the Corresponding Source of the work from the predecessor in interest, if the predecessor has it or can get it with reasonable efforts.

You may not impose any further restrictions on the exercise of the rights granted or affirmed under this License. For example, you may not impose a license fee, royalty, or other charge for exercise of rights granted under this License, and you may not initiate litigation (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that any patent claim is infringed by making, using, selling, offering for sale, or importing the Program or any portion of it.

11. Patents.

A „contributor" is a copyright holder who authorizes use under this License of the Program or a work on which the Program is based. The work thus licensed is called the contributor's „contributor version".

A contributor's „essential patent claims" are all patent claims owned or controlled by the contributor, whether already acquired or hereafter acquired, that would be infringed by some manner, permitted by this License, of making, using, or selling its contributor version, but do not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of the contributor version. For purposes of this definition, „control" includes the right to grant patent sublicenses in a manner consistent with the requirements of this License.

Each contributor grants you a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under the contributor's essential patent claims, to make, use, sell, offer for sale, import and otherwise run, modify and propagate the contents of its contributor version.

In the following three paragraphs, a „patent license“ is any express agreement or commitment, however denominated, not to enforce a patent (such as an express permission to practice a patent or covenant not to sue for patent infringement). To „grant“ such a patent license to a party means to make such an agreement or commitment not to enforce a patent against the party.

If you convey a covered work, knowingly relying on a patent license, and the Corresponding Source of the work is not available for anyone to copy, free of charge and under the terms of this License, through a publicly available network server or other readily accessible means, then you must either (1) cause the Corresponding Source to be so available, or (2) arrange to deprive yourself of the benefit of the patent license for this particular work, or (3) arrange, in a manner consistent with the requirements of this License, to extend the patent license to downstream recipients. „Knowingly relying“ means you have actual knowledge that, but for the patent license, your conveying the covered work in a country, or your recipient‘s use of the covered work in a country, would infringe one or more identifiable patents in that country that you have reason to believe are valid.

If, pursuant to or in connection with a single transaction or arrangement, you convey, or propagate by procuring conveyance of, a covered work, and grant a patent license to some of the parties receiving the covered work authorizing them to use, propagate, modify or convey a specific copy of the covered work, then the patent license you grant is automatically extended to all recipients of the covered work and works based on it.

A patent license is „discriminatory“ if it does not include within the scope of its coverage, prohibits the exercise of, or is conditioned on the non-exercise of one or more of the rights that are specifically granted under this License. You may not convey a covered work if you are a party to an arrangement with a third party that is in the business of distributing software, under which you make payment to the third party based on the extent of your activity of conveying the work, and under which the third party grants, to any of the parties who would receive the covered work from you, a discriminatory patent license (a) in connection with copies of the covered work conveyed by you (or copies made from those copies), or (b) primarily for and in connection with specific products or compilations that contain the covered work, unless you entered into that arrangement, or that patent license was granted, prior to 28 March 2007.

Nothing in this License shall be construed as excluding or limiting any implied license or other defenses to infringement that may otherwise be available to you under applicable patent law.

12. No Surrender of Others' Freedom.

If conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot convey a covered work so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not convey it at all. For example, if you agree to terms that obligate you to collect a royalty for further conveying from those to whom you convey the Program, the only way you could satisfy both those terms and this License would be to refrain entirely from conveying the Program.

13. Use with the GNU Affero General Public License.

Notwithstanding any other provision of this License, you have permission to link or combine any covered work with a work licensed under version 3 of the GNU Affero General Public License into a single combined work, and to convey the resulting work. The terms of this License will continue to apply to the part which is the covered work, but the special requirements of the GNU Affero General Public License, section 13, concerning interaction through a network will apply to the combination as such.

14. Revised Versions of this License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies that a certain numbered version of the GNU General Public License „or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that numbered version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of the GNU General Public License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

If the Program specifies that a proxy can decide which future versions of the GNU General Public License can be used, that proxy's public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Program.

Later license versions may give you additional or different permissions. However, no additional obligations are imposed on any author or copyright holder as a result of your choosing to follow a later version.

15. Disclaimer of Warranty.

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM „AS IS“ WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. Limitation of Liability.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MODIFIES AND/OR CONVEYS THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

17. Interpretation of Sections 15 and 16.

If the disclaimer of warranty and limitation of liability provided above cannot be given local legal effect according to their terms, reviewing courts shall apply local law that most closely approximates an absolute waiver of all civil liability in connection with the Program, unless a warranty or assumption of liability accompanies a copy of the Program in return for a fee.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively state the exclusion of warranty; and each file should have at least the „copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program does terminal interaction, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

<program> Copyright (C) <year> <name of author>
This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'.
This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, your program's commands might be different; for a GUI interface, you would use an „about box".

You should also get your employer (if you work as a programmer) or school, if any, to sign a „copyright disclaimer“ for the program, if necessary. For more information on this, and how to apply and follow the GNU GPL, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

The GNU General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License. But first, please read <http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lgpl.html>.

Deutsche Übersetzung der Version 3, 29. Juni 2007.

GNU General Public License
Deutsche Übersetzung der Version 3, 29. Juni 2007
Den offiziellen englischen Originaltext finden Sie unter http://www.gnu.org/licenses/gpl.html.

Deutsche Übersetzung: Peter Gerwinski, 5.7.2007
Dies ist eine inoffizielle deutsche Übersetzung der GNU General Public License, die nicht von der Free Software Foundation herausgegeben wurde. Es handelt sich hierbei nicht um eine rechtsgültige Festlegung der Bedingungen für die Weitergabe von Software, die der GNU GPL unterliegt; dies leistet nur der englische Originaltext. Wir hoffen jedoch, daß diese Übersetzung deutschsprachigen Lesern helfen wird, die GNU GPL besser zu verstehen.

This is an unofficial translation of the GNU General Public License into German. It was not published by the Free Software Foundation, and does not legally state the distribution terms for software that uses the GNU GPL—only the original English text of the GNU GPL does that. However, we hope that this translation will help German speakers understand the GNU GPL better.

GNU General Public License
Deutsche Übersetzung der Version 3, 29. Juni 2007
Copyright © 2007 Free Software Foundation, Inc. (http://fsf.org/) 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA
Es ist jedermann gestattet, diese Lizenzurkunde zu vervielfältigen und unveränderte Kopien zu verbreiten; Änderungen sind jedoch nicht erlaubt.
Diese Übersetzung ist kein rechtskräftiger Ersatz für die englischsprachige Originalversion!

Vorwort
Die GNU General Public License – die Allgemeine Öffentliche GNU-Lizenz – ist eine freie Copyleft-Lizenz für Software und andere Arten von Werken.
Die meisten Lizenzen für Software und andere nutzbaren Werke sind daraufhin entworfen worden, Ihnen die Freiheit zu nehmen, die Werke mit anderen zu teilen und zu verändern. Im Gegensatz dazu soll Ihnen die GNU General Public License die Freiheit garantieren, alle Versionen eines Programms zu teilen und zu verändern. Sie soll sicherstellen, daß die Software für alle ihre Benutzer frei bleibt. Wir, die Free Software Foundation, nutzen die GNU General Public License für den größten Teil unserer Software; sie gilt außerdem für jedes andere Werk, dessen Autoren es auf diese Weise freigegeben haben. Auch Sie können diese Lizenz auf Ihre Programme anwenden.

Wenn wir von freier Software sprechen, so beziehen wir uns auf Freiheit, nicht auf den Preis. Unsere Allgemeinen Öffentlichen Lizenzen sind darauf angelegt, sicherzustellen, daß Sie die Freiheit haben, Kopien freier Software zu verbreiten (und dafür etwas zu berechnen, wenn Sie möchten), die Möglichkeit, daß Sie die Software als Quelltext erhalten oder den Quelltext auf Wunsch bekommen, daß Sie die Software ändern oder Teile davon in neuen freien Programmen verwenden dürfen und daß Sie wissen, daß Sie dies alles tun dürfen.
Um Ihre Rechte zu schützen, müssen wir andere daran hindern, Ihnen diese Rechte zu verweigern oder Sie aufzufordern, auf diese Rechte zu verzichten. Aus diesem Grunde tragen Sie eine Verantwortung, wenn Sie Kopien der Software verbreiten oder die Software verändern: die Verantwortung, die Freiheit anderer zu respektieren.
Wenn Sie beispielsweise die Kopien eines solchen Programms verbreiten – kostenlos oder gegen Bezahlung – müssen Sie an die Empfänger dieselben Freiheiten weitergeben, die Sie selbst erhalten haben. Sie müssen sicherstellen, daß auch die Empfänger die Software im Quelltext erhalten bzw. den Quelltext erhalten können. Und Sie müssen ihnen diese Bedingungen zeigen, damit sie ihre Rechte kennen.
Software-Entwickler, die die GNU GPL nutzen, schützen Ihre Rechte in zwei Schritten: (1) Sie machen ihr Urheberrecht (Copyright) auf die Software geltend, und (2) sie bieten Ihnen diese Lizenz an, die Ihnen das Recht gibt, die Software zu vervielfältigen, zu verbreiten und/oder zu verändern.
Um die Entwickler und Autoren zu schützen, stellt die GPL darüberhinaus klar, daß für diese freie Software keinerlei Garantie besteht. Um sowohl der Anwender als auch der Autoren Willen erfordert die GPL, daß modifizierte Versionen der Software als solche gekennzeichnet werden, damit Probleme mit der modifizierten Software nicht fälschlicherweise mit den Autoren der Originalversion in Verbindung gebracht werden.
Manche Geräte sind daraufhin entworfen worden, ihren Anwendern zu verweigern, modifizierte Versionen der darauf laufenden Software zu installieren oder laufen zu lassen, wohingegen der Hersteller diese Möglichkeit hat. Dies ist grundsätzlich unvereinbar mit dem Ziel, die Freiheit der Anwender zu schützen, die Software zu modifizieren. Derartige gezielte mißbräuchliche Verhaltensmuster finden auf dem Gebiet persönlicher Gebrauchsgegenstände statt – also genau dort, wo sie am wenigsten akzeptabel sind. Aus diesem Grunde wurde diese Version der GPL daraufhin entworfen, diese Praxis für diese Produkte zu verbieten. Sollten derartige Probleme substantiell auf anderen Gebieten auftauchen, sind wir bereit, diese Regelung auf diese Gebiete auszudehnen, soweit dies notwendig ist, um die Freiheit der Benutzer zu schützen.
Schließlich und endlich ist jedes Computerprogramm permanent durch Software-Patente bedroht. Staaten sollten es nicht zulassen, daß Patente die Entwicklung und Anwendung von Software für allgemein einsetzbare Computer einschränken, aber in Staaten, wo dies geschieht, wollen wir die spezielle Gefahr vermeiden, daß

Patente dazu verwendet werden, ein freies Programm im Endeffekt proprietär zu machen. Um dies zu verhindern, stellt die GPL sicher, daß Patente nicht verwendet werden können, um das Programm nicht-frei zu machen.
Es folgen die präzisen Bedingungen für das Kopieren, Verbreiten und Modifizieren.

LIZENZBEDINGUNGEN

0. Definitionen

„Diese Lizenz" bezieht sich auf die Version 3 der GNU General Public License.
Mit „Urheberrecht" sind auch urheberrechtähnliche Rechte gemeint, die auf andere Arten von Werken Anwendung finden, beispielsweise auf Fotomasken in der Halbleitertechnologie.
„Das Programm" bezeichnet jedes urheberrechtlich schützbare Werk, das unter diese Lizenz gestellt wurde. Jeder Lizenznehmer wird als „Sie" angeredet. „Lizenznehmer" und „Empfänger" können natürliche oder rechtliche Personen sein.
Ein Werk zu „modifizieren" bedeutet, aus einem Werk zu kopieren oder es ganz oder teilweise auf eine Weise umzuarbeiten, die eine urheberrechtliche Erlaubnis erfordert und kein Eins-zu-eins-Kopieren darstellt. Das daraus hervorgehende Werk wird als „modifizierte Version" des früheren Werks oder als auf dem früheren Werk „basierendes" Werk bezeichnet.
Ein „betroffenes Werk" bezeichnet entweder das unmodifizierte Programm oder ein auf dem Programm basierendes Werk.
Ein Werk zu „propagieren" bezeichnet jedwede Handlung mit dem Werk, für die man, wenn unerlaubt begangen, wegen Verletzung anwendbaren Urheberrechts direkt oder indirekt zur Verantwortung gezogen würde, ausgenommen das Ausführen auf einem Computer oder das Modifizieren einer privaten Kopie. Unter das Propagieren eines Werks fallen Kopieren, Weitergeben (mit oder ohne Modifikationen), öffentliches Zugänglichmachen und in manchen Staaten noch weitere Tätigkeiten.
Ein Werk zu „übertragen" bezeichnet jede Art von Propagation, die es Dritten ermöglicht, das Werk zu kopieren oder Kopien zu erhalten. Reine Interaktion mit einem Benutzer über ein Computer-Netzwerk ohne Übergabe einer Kopie ist keine Übertragung.
Eine interaktive Benutzerschnittstelle zeigt „angemessene rechtliche Hinweise" in dem Umfang, daß sie eine zweckdienliches und deutlich sichtbare Funktion bereitstellt, die (1) einen angemessenen Copyright-Vermerk zeigt und (2) dem Benutzer mitteilt, daß keine Garantie für das Werk besteht (ausgenommen in dem Umfang, in dem Garantie gewährt wird), daß Lizenznehmer das Werk gemäß dieser Lizenz übertragen dürfen und wie man ein Exemplar dieser Lizenz zu Gesicht bekommen kann. Wenn die Benutzerschnittstelle eine Liste von Benutzerkommandos oder Optionen anzeigt, zum Beispiel ein Menü, dann erfüllt ein deutlich sichtbarer Punkt in dieser Liste dieses Kriterium.

1. Quelltext

Der „Quelltext“ eines Werkes bezeichnet diejenige Form des Werkes, die für Bearbeitungen vorzugsweise verwendet wird. „Objekt-Code“ bezeichnet jede Nicht-Quelltext-Form eines Werks.

Eine „Standardschnittstelle“ bezeichnet eine Schnittstelle, die entweder ein offizieller Standard eines anerkannten Standardisierungsgremiums ist oder – im Falle von Schnittstellen, die für eine spezielle Programmiersprache spezifiziert wurden – eine Schnittstelle, die unter Entwicklern, die in dieser Programmiersprache arbeiten, weithin gebräuchlich ist.

Die „Systembibliotheken“ eines ausführbaren Werks enthalten alles, ausgenommen das Werk als Ganzes, was (a) normalerweise zum Lieferumfang einer Hauptkomponente gehört, aber selbst nicht die Hauptkomponente ist, und (b) ausschließlich dazu dient, das Werk zusammen mit der Hauptkomponente benutzen zu können oder eine Standardschnittstelle zu implementieren, für die eine Implementation als Quelltext öffentlich erhältlich ist. Eine „Hauptkomponente“ bezeichnet in diesem Zusammenhang eine größere wesentliche Komponente (Betriebssystemkern, Fenstersystem usw.) des spezifischen Betriebssystems (soweit vorhanden), auf dem das ausführbare Werk läuft, oder des Compilers, der zur Erzeugung des Objekt-Codes eingesetzt wurde, oder des für die Ausführung verwendeten Objekt-Code-Interpreters.

Der „korrespondierende Quelltext“ eines Werks in Form von Objekt-Code bezeichnet den vollständigen Quelltext, der benötigt wird, um das Werk zu erzeugen, es zu installieren, um (im Falle eines ausführbaren Werks) den Objekt-Code auszuführen und um das Werk zu modifizieren, einschließlich der Skripte zur Steuerung dieser Aktivitäten. Er schließt jedoch nicht die Systembibliotheken, allgemein einsetzbare Werkzeuge oder allgemein erhältliche freie Computerprogramme mit ein, die in unmodifizierter Form verwendet werden, um die o.a. Tätigkeiten durchzuführen, die aber nicht Teil des Werks sind. Zum Beispiel enthält der korrespondierende Quelltext die zum Programmquelltext gehörenden Schnittstellendefinitionsdateien sowie die Quelltexte von dynamisch eingebundenen Bibliotheken und Unterprogrammen, auf die das Werk konstruktionsbedingt angewiesen ist, beispielsweise durch komplexe Datenkommunikation oder Ablaufsteuerung zwischen diesen Unterprogrammen und anderen Teilen des Werks.

Der korrespondierende Quelltext braucht nichts zu enthalten, das der Anwender aus anderen Teilen des korrespondierenden Quelltextes automatisch regenerieren kann.

Der korrespondierende Quelltext eines Werks in Quelltextform ist das Werk selbst.

2. Grundlegende Genehmigungen
Alle unter dieser Lizenz gewährten Rechte werden gewährt auf Grundlage des Urheberrechts an dem Programm, und sie sind unwiderruflich, solange die festgelegten Bedingungen erfüllt sind. Diese Lizenz erklärt ausdrücklich Ihr uneingeschränktes Recht zur Ausführung des unmodifizierten Programms. Die beim Ausführen eines betroffenen Werks erzeugten Ausgabedaten fallen unter diese Lizenz nur dann, wenn sie, in Anbetracht ihres Inhalts, ein betroffenes Werk darstellen. Diese Lizenz erkennt Ihr im Urheberrecht vorgesehenes Recht auf angemessene Benutzung – oder seine Entsprechung – an.
Sie dürfen betroffene Werke, die Sie nicht übertragen, uneingeschränkt erzeugen, ausführen und propagieren, solange Ihre Lizenz ansonsten in Kraft bleibt. Sie dürfen betroffene Werke an Dritte übertragen für den einzigen Zweck, Modifikationen exklusiv für Sie durchzuführen oder Einrichtungen für Sie bereitzustellen, um diese Werke auszuführen, vorausgesetzt, Sie erfüllen alle Bedingungen dieser Lizenz für das Übertragen von Material, dessen Urheberrecht nicht bei Ihnen liegt. Diejenigen, die auf diese Weise betroffene Werke für Sie anfertigen oder ausführen, müssen dies ausschließlich in Ihrem Namen tun, unter Ihrer Anleitung und Kontrolle und unter Bedingungen, die ihnen verbieten, außerhalb ihrer Beziehung zu Ihnen weitere Kopien Ihres urheberrechtlich geschützten Materials anzufertigen.
Übertragung ist in jedem Fall ausschließlich unter den unten aufgeführten Bedingungen gestattet. Unterlizensierung ist nicht gestattet, ist aber wegen §10 unnötig.

3. Schutz von Anwenderrechten vor Umgehungsverbotgesetzen
Kein betroffenes Werk darf als Teil eines wirksamen technischen Mechanismus' unter jedwedem anwendbarem Recht betrachtet werden, das die Auflagen von Artikel 11 des am 20. Dezember 1996 verabschiedeten WIPO-Urheberrechtsvertrags oder unter vergleichbaren Gesetzen, die die Umgehung derartiger Mechanismen verbietet oder einschränkt.
Wenn Sie ein betroffenes Werk übertragen, verzichten Sie auf jedes Recht, die Umgehung technischer Mechanismen zu verbieten, insoweit diese Umgehung durch die Ausübung der von dieser Lizenz gewährten Rechte in bezug auf das betroffene Werk herbeigeführt wird, und Sie weisen jede Absicht von sich, die Benutzung oder Modifikation des Werks zu beschränken, um Ihre Rechtsansprüche oder Rechtsansprüche Dritter zum Verbot der Umgehung technischer Mechanismen gegen die Anwender des Werks durchzusetzen.

4. Unveränderte Kopien
Sie dürfen auf beliebigen Medien unveränderte Kopien des Quelltextes des Programms, wie sie ihn erhalten, übertragen, sofern Sie auf deutliche und angemessene Weise auf jeder Kopie einen angemessenen Urheberrechts-Vermerk veröffentlichen, alle Hinweise intakt lassen, daß diese Lizenz und sämtliche gemäß §7 hinzugefügten Einschränkungen auf den Quelltext anwendbar sind, alle Hinweise

auf das Nichtvorhandensein einer Garantie intakt lassen und allen Empfängern gemeinsam mit dem Programm ein Exemplar dieser Lizenz zukommen lassen. Sie dürfen für jede übertragene Kopie ein Entgelt – oder auch kein Entgelt – verlangen, und Sie dürfen Kundendienst- oder Garantieleistungen gegen Entgelt anbieten.

5. Übertragung modifizierter Quelltextversionen
Sie dürfen ein auf dem Programm basierendes Werk oder die nötigen Modifikationen, um es aus dem Programm zu generieren, kopieren und übertragen in Form von Quelltext unter den Bestimmungen von §4, vorausgesetzt, daß Sie zusätzlich alle im folgenden genannten Bedingungen erfüllen:

a) Das veränderte Werk muß auffällige Vermerke tragen, die besagen, daß Sie es modifiziert haben, und die ein darauf bezogenes Datum angeben.

b) Das veränderte Werk muß auffällige Vermerke tragen, die besagen, daß es unter dieser Lizenz einschließlich der gemäß §7 hinzugefügten Bedingungen herausgegeben wird. Diese Anforderung wandelt die Anforderung aus §4 ab, „alle Hinweise intakt zu lassen".

c) Sie müssen das Gesamtwerk als Ganzes gemäß dieser Lizenz an jeden lizensieren, der in den Besitz einer Kopie gelangt. Diese Lizenz wird daher – ggf. einschließlich zusätzlicher Bedingungen gemäß §7 – für das Werk als Ganzes und alle seine Teile gelten, unabhängig davon, wie diese zusammengepackt werden. Diese Lizenz erteilt keine Erlaubnis, das Werk in irgendeiner anderen Weise zu lizensieren, setzt aber eine derartige Erlaubnis nicht außer Kraft, wenn Sie sie diese gesondert erhalten haben.

d) Wenn das Werk über interaktive Benutzerschnittstellen verfügt, müssen diese jeweils angemessene rechtliche Hinweise anzeigen. Wenn allerdings das Programm interaktive Benutzerschnittstellen hat, die keine angemessenen rechtlichen Hinweise anzeigen, braucht Ihr Werk nicht dafür zu sorgen, daß sie dies tun.
Die Zusammenstellung eines betroffenen Werks mit anderen gesonderten und unabhängigen Werken, die nicht ihrer Natur nach Erweiterungen des betroffenen Werks sind und die nicht mit ihm in einer Weise kombiniert sind, um ein größeres Programm zu bilden, in oder auf einem Speicher- oder Verbreitungsmedium wird als „Aggregat" bezeichnet, wenn die Zusammenstellung und das sich für sie ergebende Urheberrecht nicht dazu verwendet werden, den Zugriff oder die Rechte der Benutzer der Zusammenstellung weiter einzuschränken, als dies die einzelnen Werke erlauben. Die Aufnahme des betroffenen Werks in ein Aggregat sorgt nicht dafür, daß diese Lizenz auf die anderen Teile des Aggregats wirke.

6. Übertragung in Nicht-Quelltext-Form

Sie dürfen ein betroffenes Werk in Form von Objekt-Code unter den Bedingungen der Paragraphen 4 und 5 kopieren und übertragen – vorausgesetzt, daß Sie außerdem den maschinenlesbaren korrespondierenden Quelltext unter den Bedingungen dieser Lizenz übertragen auf eine der folgenden Weisen:

a) Sie übertragen den Objekt-Code in einem physikalischen Produkt (einschließlich ein physikalisches Speichermedium) gemeinsam mit dem korrespondierenden Quelltext, der sich unveränderlich auf einem haltbaren physikalischen Medium befindet, das üblicherweise für den Austausch von Software verwendet wird.

b) Sie übertragen den Objekt-Code in einem physikalischen Produkt (einschließlich ein physikalisches Speichermedium) gemeinsam mit einem schriftlichen Angebot, das mindestens drei Jahre lang gültig sein muß und so lange, wie Sie Ersatzteile und Kundendienst für dieses Produktmodell anbieten, jedem, der im Besitz des Objekt-Codes ist, entweder (1) eine Kopie des korrespondierenden Quelltextes der gesamten Software, die in dem Produkt enthalten und von dieser Lizenz betroffen ist, zur Verfügung zu stellen – auf einem haltbaren physikalischen Medium, das üblicherweise für den Austausch von Software verwendet wird, und zu nicht höheren Kosten als denen, die begründbar durch den physikalischen Vorgang der Übertragung des Quelltextes anfallen, oder (2) kostenlosen Zugriff, um den korrespondierenden Quelltext von einem Netzwerk-Server zu kopieren.

c) Sie übertragen Kopien des Objekt-Codes gemeinsam mit einer Kopie des schriftlichen Angebots, den korrespondierenden Quelltext zur Verfügung zu stellen. Diese Alternative ist nur für gelegentliche, nicht-kommerzielle Übertragung zulässig und nur, wenn Sie den Objekt-Code als mit einem entsprechenden Angebot gemäß Absatz 6b erhalten haben.

d) Sie übertragen den Objekt-Code dadurch, daß Sie Zugriff auf eine dafür vorgesehene Stelle gewähren, und bieten gleichwertigen Zugriff auf den korrespondierenden Quelltext auf gleichem Weg auf dieselbe Stelle und ohne zusätzliche Kosten. Sie müssen nicht von den Empfängern verlangen, den korrespondierenden Quelltext gemeinsam mit dem Objekt-Code zu kopieren. Wenn es sich bei der für das Kopieren vorgesehenen Stelle um einen Netzwerk-Server handelt, darf sich der korrespondierende Quelltext auf einem anderen Server befinden (von Ihnen oder von einem Dritten betrieben), der gleichwertige Kopiermöglichkeiten unterstützt – vorausgesetzt Sie legen dem Objekt-Code klare Anleitungen bei, die besagen, wo der korrespondierende Quelltext zu finden ist. Unabhängig davon, welcher Netzwerk-Server den korrespondierenden Quelltext beherbergt, bleiben Sie verpflichtet, sicherzustellen, daß dieser lange genug bereitgestellt wird, um diesen Bedingungen zu genügen.

e) Sie übertragen den Objekt-Code unter Verwendung von Peer-To-Peer-Übertragung – vorausgesetzt, Sie informieren andere Teilnehmer darüber, wo der Objekt-Code und der korrespondierende Quelltext des Werks unter den Bedingungen von Absatz 6d öffentlich und kostenfrei angeboten werden.

Ein abtrennbarer Anteil des Objekt-Codes, dessen Quelltext von dem korrespondierenden Quelltext als Systembibliothek ausgeschlossen ist, braucht bei der Übertragung des Werks als Objekt-Code nicht miteinbezogen zu werden.
Ein „Benutzerprodukt" ist entweder (1) ein „Endbenutzerprodukt", womit ein materieller persönlicher Besitz gemeint ist, der normalerweise für den persönlichen oder familiären Gebrauch oder im Haushalt eingesetzt wird, oder (2) alles, was für den Einbau in eine Wohnung hin entworfen oder dafür verkauft wird. Bei der Entscheidung, ob ein Produkt ein Endbenutzerprodukt ist, sollen Zweifelsfälle als erfaßt gelten. Wenn ein spezieller Anwender ein spezielles Produkt erhält, bezeichnet „normalerweise einsetzen" eine typische oder weitverbreitete Anwendung dieser Produktklasse, unabhängig vom Status des speziellen Anwenders oder der Art und Weise, wie der spezielle Anwender des spezielle Produkt tatsächlich einsetzt oder wie von ihm erwartet wird, daß er es einsetzt. Ein Produkt gilt als Endbenutzerprodukt unabhängig davon, ob es substantiellen kommerziellen, industriellen oder nicht-endbenutzerspezifischen Nutzen hat, es sei denn, dieser Nutzen stellt das einzige signifikante Anwendungsgebiet des Produkts dar.

Mit „Installationsinformationen" für ein Benutzerprodukt sind jedwede Methoden, Prozeduren, Berechtigungsschlüssel oder andere informationen gemeint, die notwendig sind, um modifizierte Versionen eines betroffenen Werks, die aus einer modifizierten Version seines korrespondierenden Quelltextes hervorgegangen sind, auf dem Produkt zu installieren und auszuführen. Die Informationen müssen ausreichen, um sicherzustellen, daß das Weiterfunktionieren des modifizierten Objekt-Codes in keinem Fall verhindert oder gestört wird aus dem einzigen Grunde, weil Modifikationen vorgenommen worden sind.

Wenn Sie Objekt-Code gemäß diesem Paragraphen innerhalb oder zusammen mit oder speziell für den Gebrauch innerhalb eines Benutzerprodukts übertragen und die Übertragung als Teil einer Transaktion stattfindet, in der das Recht auf den Besitz und die Benutzung des Benutzerprodukts dauerhaft auf den Empfänger übergeht (unabhängig davon, wie diese Transaktion charakterisiert ist), müssen dem gemäß diesem Paragraphen mitübertragenen korrespondierenden Quelltext die Installationsinformationen beiliegen. Diese Anforderung gilt jedoch nicht, wenn weder Sie noch irgendeine Drittpartei die Möglichkeit behält, modifizierten Objekt-Code auf dem Benutzerprodukt zu installieren (zum Beispiel, wenn das Werk in einem ROM installiert wurde).

Die Anforderung, Installationsinformationen bereitzustellen, schließt keine Anforderung mit ein, weiterhin Kundendienst, Garantie oder Updates für ein Werk bereitzustellen, das vom Empfänger modifiziert oder installiert worden ist, oder für das Benutzerprodukt, in dem das Werk modifiziert oder installiert worden ist. Der Zugriff auf ein Computer-Netzwerk darf verweigert werden, wenn die Modifikation selbst die Funktion des Netzwerks grundlegend nachteilig beeinflußt oder wenn sie die Regeln und Protokolle für die Kommunikation über das Netzwerk verletzt.
Der korrespondierende Quelltext und die Installationsinformationen, die in Übereinstimmung mit diesem Paragraphen übertragen werden, müssen in einem öffentlich dokumentierten Format vorliegen (für das eine Implementation in Form von Quelltext öffentlich zugänglich ist), und sie dürfen keine speziellen Passwörter oder Schlüssel für das Auspacken, Lesen oder Kopieren erfordern.

7. Zusätzliche Bedingungen

„Zusätzliche Genehmigungen" sind Bedingungen, die die Bedingungen dieser Lizenz ergänzen, indem sie Ausnahmen von einer oder mehreren Auflagen zulassen. Zusätzliche Genehmigungen zur Anwendung auf das gesamte Programm sollen so betrachtet werden, als wären sie in dieser Lizenz enthalten, soweit dies unter anwendbarem Recht zulässig ist. Wenn zusätzliche Genehmigungen nur für einen Teil des Programms gelten, darf dieser Teil separat unter diesen Genehmigungen verwendet werden; das gesamte Programm jedoch unterliegt weiterhin dieser Lizenz ohne Beachtung der zusätzlichen Genehmigungen.

Wenn Sie eine Kopie eines betroffenen Werks übertragen, dürfen Sie, wenn Sie es wünschen, jegliche zusätzliche Genehmigungen von dieser Kopie oder jedem Teil der Kopie entfernen. (Zusätzliche Genehmigungen dürfen so verfaßt sein, daß sie in bestimmten Fällen, wenn Sie das Werk modifizieren, entfernt werden müssen.) Sie dürfen Material, das Sie einem betroffenen Werk hinzufügen und für das Sie das Urheberrecht besitzen oder in entsprechender Form gewähren dürfen, mit zusätzlichen Genehmigungen ausstatten.

Ungeachtet jeglicher anderer Regelungen dieser Lizenz dürfen Sie für Material, das Sie einem betroffenen Werk hinzufügen (sofern Sie durch die Urheberrechtsinhaber dieses Materials autorisiert sind), die Bedingungen dieser Lizenz um folgendes ergänzen:

a) Gewährleistungsausschluß oder Haftungsbegrenzung abweichend von §§15 und 16 dieser Lizenz oder

b) die Anforderung, spezifizierte sinnvolle rechtliche Hinweise oder Autorenschaftshinweise in diesem Material oder in den angemessenen rechtlichen Hinweisen, die von den sie enthaltenen Werken angezeigt werden, zu erhalten, oder

c) das Verbot, die Herkunft des Materials falsch darzustellen oder die Anforderung, daß modifizierte Versionen des Materials auf angemessens Weise als vom Original verschieden markiert werden, oder

d) Begrenzung der Verwendung der Namen von Lizenzgebern oder Autoren des Materials für Werbezwecke oder

e) das Zurückweisen der Einräumung von Rechten gemäß dem Markenrecht zur Benutzung gewisser Produktnamen, Produkt- oder Service-Marken oder

f) die Erfordernis der Freistellung des Lizenznehmers und der Autoren des Materials durch jeden, der die Software (oder modifizierte Versionen davon) überträgt, mit vertraglichen Prämissen der Verantwortung gegenüber dem Empfänger für jede Verantwortung, die diese vertraglichen Prämissen diesen Lizenzgebern und Autoren direkt auferlegen.

Alle anderen hinzugefügten einschränkenden Bedingungen werden als „zusätzliche Einschränkungen" im Sinne von §10 betrachtet. Wenn das Programm, wie Sie es erhalten haben, oder ein Teil davon dieser Lizenz untersteht zuzüglich einer weiteren Bedingung, die eine zusätzliche Einschränkung darstellt, dürfen Sie diese Bedingung entfernen. Wenn ein Lizenzdokument eine zusätzliche Einschränkung enthält, aber die Relizensierung unter dieser Lizenz erlaubt, dürfen Sie dem betroffenen Werk Material hinzufügen, das den Bedingungen jenes Lizenzdokuments unterliegt, unter der Voraussetzung, daß die zusätzlichen Einschränkungen bei einer derartigen Relizensierung oder Übertragung verfallen.

Wenn Sie einem betroffenen Werk in Übereinstimmung mit diesem Paragraphen Bedingungen hinzufügen, müssen Sie in den betroffenen Quelltextdateien eine Aufstellung der zusätzlichen Bedingungen plazieren, die auf diese Quelltextdatei Anwendung finden, oder einen Hinweis darauf, wo die Zusätzlichen Bedingungen zu finden sind.

Zusätzliche Bedingungen, seien es Genehmigungen oder Einschränkungen, dürfen in Form einer separaten schriftlichen Lizenz oder in Form von Ausnahmen festgelegt werden; die o.a. Anforderungen gelten in jedem Fall.

8. Kündigung

Sie dürfen das Programm nicht verbreiten oder modifizieren, sofern es nicht durch diese Lizenz ausdrücklich gestattet ist. Jeder anderweitige Versuch der Verbreitung oder Modifizierung ist nichtig und beendet automatisch Ihre Rechte unter dieser Lizenz (einschließlich aller Patentlizenzen gemäß §11 Abs. 3).
Wenn Sie jedoch alle Verletzungen dieser Lizenz beenden, wird Ihre Lizenz durch

einen speziellen Urheberrechtsinhaber wiederhergestellt, und zwar (a) vorübergehend, solange nicht bzw. bis der Rechteinhaber Ihre Lizenz ausdrücklich und endgültig kündigt, und (b) dauerhaft, sofern es der Rechteinhaber versäumt, Sie auf sinnvolle Weise auf die Lizenzverletzung innerhalb von 60 Tagen ab deren Beendigung hinzuweisen.

Darüberhinaus wird Ihre Lizenz durch einen speziellen Urheberrechtsinhaber permanent wiederhergestellt, wenn Sie der Rechteinhaber auf sinnvolle Weise auf die Verletzung hinweist, wenn außerdem dies das erste Mal ist, daß Sie auf die Verletzung dieser Lizenz (für jedes Werk) des Rechteinhabers hingewiesen werden, und wenn Sie die Verletzung innerhalb von 30 Tagen ab dem Eingang des Hinweises einstellen.

Die Beendigung Ihrer Rechte unter dieser Lizenz beendet nicht die Lizenzen Dritter, die von Ihnen Kopien oder Rechte unter dieser Lizenz erhalten haben. Wenn Ihre Rechte beendet und nicht dauerhaft wiederhergestellt worden sind, sind Sie nicht berechtigt, neue Lizenzen für dasselbe Material gemäß §10 zu erhalten.

9. Annahme der Lizenz keine Voraussetzung für den Besitz von Kopien
Um eine Kopie des Programms auszuführen, ist es nicht erforderlich, daß Sie diese Lizenz annehmen. Die nebenbei stattfindende Verbreitung eines betroffenen Werks, die sich ausschließlich als Konsequenz der Teilnahme an einer Peer-To-Peer-Datenübertragung ergibt, um eine Kopie entgegennehmen zu können, erfordert ebenfalls keine Annahme dieser Lizenz. Jedoch gibt Ihnen nichts außer dieser Lizenz die Erlaubnis, das Programm oder jedes betroffene Werk zu verbreiten oder zu verändern. Diese Handlungen verstoßen gegen das Urheberrecht, wenn Sie diese Lizenz nicht anerkennen. Indem Sie daher ein betroffenes Werk verändern oder propagieren, erklären Sie Ihr Einverständnis mit dieser Lizenz, die Ihnen diese Tätigkeiten erlaubt.

10. Automatische Lizensierung nachgeordneter Anwender
Jedesmal, wenn Sie ein betroffenes Werk übertragen, erhält der Empfänger automatisch vom ursprünglichen Lizenzgeber die Lizenz, das Werk auszuführen, zu verändern und zu propagieren – in Übereinstimmung mit dieser Lizenz. Sie sind nicht dafür verantwortlich, die Einhaltung dieser Lizenz durch Dritte durchzusetzen. Eine „Organisations-Transaktion“ ist entweder eine Transaktion, bei der die Kontrolle über eine Organisation oder das im wesentlichen gesamte Kapital einer solchen, übertragen wird, oder sie ist die Aufteilung einer Organisation in mehrere oder die Fusion mehrerer Organisationen zu einer. Wenn die Propagation eines betroffenen Werks durch eine Organisations-Transaktion erfolgt, erhält jeder an der Transaktion Beteiligte, der eine Kopie des Werks erhält, zugleich jedwede Lizenz an dem Werk, die der Interessenvorgänger des Beteiligten hatte, sowie das Recht auf den Besitz

des korrespondierenden Quelltextes des Werks vom Interessenvorgänger, wenn dieser ihn hat oder mit vertretbarem Aufwand beschaffen kann.
Sie dürfen keine zusätzlichen Einschränkungen bzgl. der Ausübung der unter dieser Lizenz gewährten oder zugesicherten Rechte vornehmen. Beispielsweise dürfen Sie keine Lizenzgebühr oder sonstige Gebühr für die Ausübung der unter dieser Lizenz gewährten Rechte verlangen, und Sie dürfen keine Rechtsstreitigkeit beginnen (eingeschlossen Kreuz- oder Gegenansprüche in einem Gerichtsverfahren), in der Sie unterstellen, daß irgendein Patentanspruch durch Erzeugung, Anwendung, Verkauf, Verkaufsangebot oder Import des Programms oder irgendeines Teils davon verletzt wurde.

11. Patente

Ein „Kontributor“ ist ein Urheberrechtsinhaber, der die Benutzung des Programms oder eines auf dem Programm basierenden Werks unter dieser Lizenz erlaubt. Das auf diese Weise lizensierte Werk bezeichnen wir als die „Kontributor-Version“ des Kontributors.

Die „wesentlichen Patentansprüche“ eines Kontributors sind all diejenigen Patentansprüche, die der Kontributor besitzt oder kontrolliert, ob bereits erworben oder erst in Zukunft zu erwerben, die durch irgendeine Weise des gemäß dieser Lizenz erlaubten Erzeugens, Ausführens oder Verkaufens seiner Kontributor-Version verletzt würden. Dies schließt keine Patentansprüche ein, die erst als Konsequenz weiterer Modifizierung seiner Kontributor-Version entstünden. Für den Zweck dieser Definition schließt „Kontrolle“ das Recht mit ein, Unterlizenzen für ein Patent zu erteilen auf eine Weise, die mit den Erfordernissen dieser Lizenz vereinbar ist.
Jeder Kontributor gewährt Ihnen eine nicht-exklusive, weltweite und gebührenfreie Patentlizenz gemäß den wesentlichen Patentansprüchen des Kontributors, den Inhalt seiner Kontributor-Version zu erzeugen, zu verkaufen, zum Verkauf anzubieten, zu importieren und außerdem auszuführen, zu modifizieren und zu propagieren.
In den folgenden drei Absätzen ist eine „Patentlizenz“ jedwede ausdrückliche Vereinbarung oder Verpflichtung, wie auch immer benannt, ein Patent nicht geltend zu machen (beispielsweise eine ausdrückliche Erlaubnis, ein Patent zu nutzen oder eine Zusicherung, bei Patentverletzung nicht zu klagen). Jemandem eine solche Patentlizenz zu „erteilen“ bedeutet, eine solche Vereinbarung oder Verpflichtung zu beschließen, ein Patent nicht gegen ihn durchzusetzen.

Wenn Sie ein betroffenes Werk übertragen, das wissentlich auf eine Patentlizenz angewiesen ist, und wenn der korrespondierende Quelltext nicht für jeden zum Kopieren zur Verfügung gestellt wird – kostenlos, unter den Bedingungen dieser Lizenz und über einen öffentlich zugänglichen Netzwerk-Server oder andere leicht zugängliche Mittel –, dann müssen Sie entweder (1) dafür sorgen, daß der korrespondierende Quelltext auf diese Weise verfügbar gemacht wird oder (2)

dafür sorgen, daß Ihnen selbst die Vorteile der Patentlizenz für dieses spezielle Werk entzogen werden oder (3) in einer mit den Erfordernissen dieser Lizenz vereinbaren Weise bewirken, daß die Patentlizenz auf nachgeordnete Empfänger ausgedehnt wird. „Wissentlich angewiesen sein" bedeutet, daß Sie tatsächliches Wissen darüber haben, daß – außer wegen der Patentlizenz – Ihre Übertragung des betroffenen Werks in einen Staat oder die Benutzung des betroffenen Werks durch Ihren Empfänger in einem Staat, eins oder mehrere identifizierbare Patente in diesem Staat verletzen würden, deren Gültigkeit Ihnen glaubhaft erscheint.
Wenn Sie, als Folge von oder in Verbindung mit einer einzelnen Transaktion oder Vereinbarung, ein betroffenes Werk übertragen oder durch Vermittlung einer Übertragung propagieren, und Sie gewähren einigen Empfängern eine Patentlizenz, die ihnen das Benutzen, Propagieren, Modifizieren und Übertragen einer speziellen Kopie des betroffenen Werks gestatten, dann wird die von Ihnen gewährte Patentlizenz automatisch auf alle Empfänger des betroffenen Werks und darauf basierender Werke ausgedehnt.

Eine Patentlizenz ist „diskriminierend", wenn sie in ihrem Gültigkeitsbereich die speziell unter dieser Lizenz gewährten Rechte nicht einschließt, wenn sie die Ausübung dieser Rechte verbietet oder wenn sie die Nichtausübung einer oder mehrerer dieser Rechte zur Bedingung hat. Sie dürfen ein betroffenes Werk nicht übertragen, wenn Sie Partner in einem Vertrag mit einer Drittpartei sind, die auf dem Gebiet der Verbreitung von Software geschäftlich tätig ist, gemäß dem Sie dieser Drittpartei Zahlungen leisten, die auf dem Maß Ihrer Aktivität des Übertragens des Werks basieren, und gemäß dem die Drittpartei eine diskriminierende Patentlizenz all denjenigen gewährt, die das Werk von Ihnen erhielten, (a) in Verbindung mit von Ihnen übertragenen Kopien des betroffenen Werks (oder Kopien dieser Kopien) oder (b) hauptsächlich für und in Verbindung mit spezifischen Produkten oder Zusammenstellungen, die das betroffene Werk enthalten, es sei denn, Sie sind in diesen Vertrag vor dem 28. März 2007 eingetreten oder die Patentlizenz wurde vor diesem Datum erteilt.

Nichts in dieser Lizenz soll in einer Weise ausgelegt werden, die irgendeine implizite Lizenz oder sonstige Abwehr gegen Rechtsverletzung ausschließt oder begrenzt, die Ihnen ansonsten gemäß anwendbarem Patentrecht zustünde.

12. Keine Preisgabe der Freiheit Dritter

Sollten Ihnen (durch Gerichtsbeschluß, Vergleich oder anderweitig) Bedingungen auferlegt werden, die den Bedingungen dieser Lizenz widersprechen, so befreien Sie diese Umstände nicht von den Bestimmungen dieser Lizenz. Wenn es Ihnen nicht möglich ist, ein betroffenes Werk unter gleichzeitiger Beachtung der Bedingungen in dieser Lizenz und Ihrer anderweitigen Verpflichtungen zu übertragen, dann dürfen Sie als Folge das Programm überhaupt nicht übertragen. Wenn Sie

zum Beispiel Bedingungen akzeptieren, die Sie dazu verpflichten, von denen, denen Sie das Programm übertragen haben, eine Gebühr für die weitere Übertragung einzufordern, dann besteht der einzige Weg, sowohl jene Bedingungen als auch diese Lizenz zu befolgen darin, ganz auf die Übertragung des Programms zu verzichten.

13. Nutzung zusammen mit der GNU Affero General Public License
Ungeachtet anderer Regelungen dieser Lizenz, ist es Ihnen gestattet, ein betroffenes Werk mit einem Werk zu einem einzelnen, kombinierten Werk zu verbinden (linken) oder zu kombinieren, das unter Version 3 der GNU Affero General Public License steht, und das Ergebnis zu übertragen. Die Bedingungen dieser Lizenz bleiben weiterhin auf denjenigen Teil anwendbar, der das betroffene Werk darstellt, aber die speziellen Anforderungen der GNU Affero General Public License, §13, die sich auf Interaktion über ein Computer-Netzwerk beziehen, werden auf die Kombination als solche anwendbar.

14. Überarbeitungen dieser Lizenz
Die Free Software Foundation kann von Zeit zu Zeit überarbeitete und/oder neue Versionen der General Public License veröffentlichen. Solche neuen Versionen werden vom Grundprinzip her der gegenwärtigen entsprechen, können aber im Detail abweichen, um neuen Problemen und Anforderungen gerecht zu werden.
Jede Version dieser Lizenz hat eine eindeutige Versionsnummer. Wenn in einem Programm angegeben wird, daß es dieser Lizenz in einer bestimmten Versionsnummer „oder jeder späteren Version“ (“or any later version”) unterliegt, so haben Sie die Wahl, entweder den Bestimmungen der genannten Version zu folgen oder denen jeder beliebigen späteren Version, die von der Free Software Foundation veröffentlicht wurde. Wenn das Programm keine Versionsnummer angibt, können Sie eine beliebige Version wählen, die je von der Free Software Foundation veröffentlicht wurde.

15. Gewährleistungsausschluß
Es besteht keinerlei Gewährleistung für das Programm, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Sofern nicht anderweitig schriftlich bestätigt, stellen die Urheberrechtsinhaber und/oder Dritte das Programm so zur Verfügung, „wie es ist“, ohne irgendeine Gewährleistung, weder ausdrücklich noch implizit, einschließlich – aber nicht begrenzt auf – die implizite Gewährleistung der Marktreife oder der Verwendbarkeit für einen bestimmten Zweck. Das volle Risiko bezüglich Qualität und Leistungsfähigkeit des Programms liegt bei Ihnen. Sollte sich das Programm als fehlerhaft herausstellen, liegen die Kosten für notwendigen Service, Reparatur oder Korrektur bei Ihnen.

16. Haftungsbegrenzung

In keinem Fall, außer wenn durch geltendes Recht gefordert oder schriftlich zugesichert, ist irgendein Urheberrechtsinhaber oder irgendein Dritter, der das Programm wie oben erlaubt modifiziert oder übertragen hat, Ihnen gegenüber für irgendwelche Schäden haftbar, einschließlich jeglicher allgemeiner oder spezieller Schäden, Schäden durch Seiteneffekte (Nebenwirkungen) oder Folgeschäden, die aus der Benutzung des Programms oder der Unbenutzbarkeit des Programms folgen (einschließlich – aber nicht beschränkt auf – Datenverluste, fehlerhafte Verarbeitung von Daten, Verluste, die von Ihnen oder anderen getragen werden müssen, oder dem Unvermögen des Programms, mit irgendeinem anderen Programm zusammenzuarbeiten), selbst wenn ein Urheberrechtsinhaber oder Dritter über die Möglichkeit solcher Schäden unterrichtet worden war.

17. Interpretation von §§ 15 und 16

Sollten der o.a. Gewährleistungsausschluß und die o.a. Haftungsbegrenzung aufgrund ihrer Bedingungen gemäß lokalem Recht unwirksam sein, sollen Bewertungsgerichte dasjenige lokale Recht anwenden, das einer absoluten Aufhebung jeglicher zivilen Haftung in Zusammenhang mit dem Programm am nächsten kommt, es sei denn, dem Programm lag eine entgeltliche Garantieerklärung oder Haftungsübernahme bei.

ENDE DER LIZENZBEDINGUNGEN

Wie Sie diese Bedingungen auf Ihre eigenen, neuen Programme anwenden können
Wenn Sie ein neues Programm entwickeln und wollen, daß es vom größtmöglichen Nutzen für die Allgemeinheit ist, dann erreichen Sie das am besten, indem Sie es zu freier Software machen, die jeder unter diesen Bestimmungen weiterverbreiten und verändern kann.

Um dies zu erreichen, fügen Sie die folgenden Vermerke zu Ihrem Programm hinzu. Am sichersten ist es, sie an den Anfang einer jeden Quelldatei zu stellen, um den Gewährleistungsausschluß möglichst deutlich darzustellen; zumindest aber sollte jede Datei die „Copyright"-Zeile besitzen sowie einen kurzen Hinweis darauf, wo die vollständigen Vermerke zu finden sind.

[eine Zeile mit dem Programmnamen und einer kurzen Beschreibung]
Copyright (C) [Jahr] [Name des Autors]

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

Auf Deutsch:
[eine Zeile mit dem Programmnamen und einer kurzen Beschreibung]
Copyright (C) [Jahr] [Name des Autors]

Dieses Programm ist freie Software. Sie können es unter den Bedingungen der GNU General Public License, wie von der Free Software Foundation veröffentlicht, weitergeben und/oder modifizieren, entweder gemäß Version 3 der Lizenz oder (nach Ihrer Option) jeder späteren Version.

Die Veröffentlichung dieses Programms erfolgt in der Hoffnung, daß es Ihnen von Nutzen sein wird, aber OHNE IRGENDEINE GARANTIE, sogar ohne die implizite Garantie der MARKTREIFE oder der VERWENDBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. Details finden Sie in der GNU General Public License.

Sie sollten ein Exemplar der GNU General Public License zusammen mit diesem Programm erhalten haben. Falls nicht, siehe <http://www.gnu.org/licenses/>. Fügen Sie auch einen kurzen Hinweis hinzu, wie Sie elektronisch und per Brief erreichbar sind.

Wenn Ihr Programm interaktive Befehle in einem Terminal entgegennimmt, sorgen Sie dafür, daß es nach dem Start einen kurzen Vermerk ausgibt:

[Programm] Copyright (C) [Jahr] [Name des Autors]
This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

Auf Deutsch:
[Programm] Copyright (C) [Jahr] [Name des Autors] Für dieses Programm besteht KEINERLEI GARANTIE; geben Sie „show w" für Details ein.
Dies ist freie Software, die Sie unter bestimmten Bedingungen weitergeben dürfen; geben Sie „show c" für Details ein.

Die hypothetischen Kommandos „show w" und „show c" sollten die entsprechenden Teile der GNU-GPL anzeigen. Natürlich können die von Ihnen verwendeten Kommandos auch anders lauten; für ein Programm mit graphischer Benutzeroberfläche werden Sie sicherlich eine „About-Box" verwenden.

Soweit vorhanden, sollten Sie auch Ihren Arbeitgeber (wenn Sie als Programmierer arbeiten) oder Ihre Schule einen Urheberrechteverzicht für das Programm unterschreiben lassen. Für weitere Informationen darüber und wie Sie die GNU GPL anwenden und befolgen, siehe http://www.gnu.org/licenses/.

Diese General Public License gestattet nicht die Einbindung Ihres Programms in proprietäre Programme. Wenn Ihr Programm eine Funktionsbibliothek ist, dann kann es sinnvoller sein, das Linken proprietärer Programme mit dieser Bibliothek zu gestatten. Wenn dies Ihre Absicht ist, sollten Sie die GNU Lesser General Public License anstelle dieser Lizenz verwenden. Lesen Sie aber bitte vorher http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lgpl.html.

* * *

Copyright-Notiz des englischsprachigen Orignals:
Copyright notice above.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110, USA
Verbatim copying and distribution of this entire article is permitted in any medium without royalty provided this notice is preserved.
Übersetzung:
Copyright-Notiz siehe oben.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110, USA
Es ist gebührenfrei gestattet, diesen Artikel als Ganzes und unverändert in beliebigen Medien zu kopieren und weiterzugeben, sofern dieser Hinweis erhalten bleiben.

APL Apache License 2.0.

Apache License
Version 2.0, January 2004
http://www.apache.org/licenses/

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

„License“ shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

„Licensor“ shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

„Legal Entity“ shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, „control“ means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

„You“ (or „Your“) shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

„Source“ form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

„Object“ form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

„Work“ shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

„Derivative Works“ shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

„Contribution“ shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, „submitted“ means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as „Not a Contribution.“

„Contributor“ shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a „NOTICE“ text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.
Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an „AS IS“ BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS.

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets „[]“ replaced with your own identifying information. (Don‘t include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same „printed page“ as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the „License“);
you may not use this file except in compliance with the License.
You may obtain a copy of the License at

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an „AS IS“ BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

Stichwortverzeichnis.

A

Abhörsicherheit 6
ActiveSync 40
- Abrufhäufigkeit 41
- E-Mail-Eingang 42
- E-Mail senden 41
- Kalender 42
- Kontakte 42
- Umfang der Synchronisation 41

Akkufachabdeckung 16
Akkuleistung 18
Akkupack einlegen 91
AndroMote Siehe Anwendungen
Anmeldeinformationsspeicher 76
Anrufliste 49
- Eintrag entfernen 51
- zu den Kontakten hinzufügen 50

Anschließen Siehe Anschluss
Anschluss
- anschließen 13, 16
- Stromnetz 17

Anwendungen 58, 77
Siehe Einstellungen
- AndroMote 59
- Das Telefonbuch 61
- Mediencenter 62
- Meine Dienste 63
- Musik 64
- Programm Manager 65
- Webradio TuneIn 66
- Wecker 68
- Wetter 69

Aufstellen 13
Siehe Aufstellort
Aufstellort 15
Siehe Aufstellen

B

Bedienelemente 20
Benachrichtigungsfeld 27
- LED 28
- öffnen 28
- schließen 28

Benachrichtigungssymbole 28
- Anrufe 29
- Downloads und Uploads 30
- Drahtlosverbindung 29
- Energieversorgung 29
- Nachrichten 30
- Speicher 29
- Synchronisation 29
- Verschiedenes 30

D

Das Telefonbuch Siehe Anwendungen
Datenschutz Siehe Einstellungen
Datum Siehe Einstellungen
Display Siehe Einstellungen

E

Einführung 3
Einstellungen 70
- Anwendungen 77
- Datenschutz 79
- Datum 82
- DECT-Einstellungen 72
- Basis Einstellungen 72
- Mobilteil Einstellungen 73
- Display 75
- Drahtlos & Netzwerke 71
- Konten 78
- SD-Karte 80
- Sicherheit 76
- Sprache 81
- Synchronisierung 78
- Tastatur 81
- Telefoninfo 83
- Telefonspeicher 80
- Töne 74
- Uhrzeit 82

E-Mail 38
- Konto einrichten 38

Entsorgung 102

F

Freisprechen 47

G

Gewährleistung 101

H

Haftung 5
Handelsnamen 5
Headset Siehe Micro-USB-Anschluss
Heimnetzwerk Siehe WLAN
Home Button 16
Hörgeräte 6

I

Inbetriebnahme
- Aufstellort 15
- Verpackungsinhalt 13

Inhaltsverzeichnis 7
Internet 54
- Fenster schließen 57
- Fenster wechseln 57
- Internetadresse aufrufen 54
- Lesezeichen aufrufen 56
- Lesezeichen hinzufügen 55
- Neues Fenster 56

intern telefonieren 52

K

Kalibrierung 96
Klingelton deaktivieren 45
Konferenzschaltung 47
Kontakte 31
- Anzeigeoptionen 34
- bearbeiten 36
- importieren 35
- löschen 37
- Optionen ändern 36
- suchen 33
- zu Favoriten hinzufügen 37

Konten Siehe Einstellungen

L

Ladekontakte 16
Ladeschale 17, 18
Lautsprecher 16

M

Mediencenter Siehe Anwendungen
Meine Dienste Siehe Anwendungen
MicroSD-Speicherkarte
einsetzen 92
entnehmen 94
Micro-USB-Anschluss 16, 95
Headset 95
USB-Speicher-Funktion 95
Mikrofon 16
MP3-Klingelton einstellen 64
Musik Siehe Anwendungen
Musik abspielen 64

N

Navigation 21
Netzwerk
einbinden 16

O

Originalverpackung 14

P

Programm Manager Siehe Anwendungen

R

Recycling 102
Reinigen 102
Reset 97
Siehe Werkszustand
RSS-Feeds 66
Rücknahme 102

S

SD-Karte Siehe Einstellungen
Selbsthilfe 98
Sicherheit Siehe Einstellungen
Sicherheitshinweise 4
Software-Aktualisierung 19, 84
Speedphone
Akkupack einlegen 91
am Speedport anmelden 87
automatisch 87
manuell 88
Inbetriebnahme 18
SprachBox 53
Sprache Siehe Einstellungen
Startbildschirm
Element entfernen 27
Element hinzufügen 26
Startseite 25
erweitert 25
Status-LED Siehe Benachrichtigungsfeld
Steckernetzteil 17
Störungsquellen 15
Synchronisieren Siehe ActiveSync
Synchronisierung Siehe Einstellungen

T

Tastatur Siehe Einstellungen
Tastenfeld 16
Technische Daten 100
Technischer Service 99
Telefonbucheintrag anlegen
  über Speedphone 31
  über Speedport 32
Telefonieren 43
  Anruf abweisen 45
  Anruf annehmen 45
  aus den Kontakten 44
  Freisprechen 47
  Konferenzschaltung 47
  Makeln 47
  Rückruf 50
  stummschalten 48
  über Zifferntasten 43
  Warteschleife 46
Telefoninfo Siehe Einstellungen
Telefonspeicher Siehe Einstellungen
Töne Siehe Einstellungen
Touchscreen-Display 16, 96
  Kalibrierung 96
Transport 14

U

Übersicht 16
Uhrzeit Siehe Einstellungen
USB-Speicher-Funktion Siehe Micro-USB-Anschluss

V

Verpackungsinhalt 13
Voraussetzungen 13

W

Warenzeichen 5
  Handelsnamen 5
Webradio Tuneln Siehe Anwendungen
Wecker Siehe Anwendungen
Werkseinstellungen 97
Werkszustand 79, 97
Wetter Siehe Anwendungen
Wiederaufbereiten 97
WLAN 22, 71
  aktivieren und deaktivieren 24
  Verbindung herstellen 22
  Verbindung über WPS herstellen 23
WLAN Standby-Richtlinie 71

Z

Zurücksetzen Siehe Werkszustand

Kurzanleitung Speedphone 700.

Mobilteil ein-/ausschalten	lange drücken
Display-Sprache ändern	, , , Sprache & Tastatur, Liste verschieben, Sprache auswählen
Erste Anmeldung	Bei der ersten Anmeldung den Hinweisen auf dem Display folgen, oder:
An Basis anmelden	, , , DECT-Einstellungen, Mobilteileinstellungen, Anmeldung, Basis auswählen, anmelden/DECT-Taste am Speedport drücken bis Leuchtanzeige Telefonie blinkt, Weiter, Anmelden
WLAN einrichten	, , , Drahtlos & Netzwerke, WLAN Haken setzen, WLAN-Einstellungen, gewünschtes Netzwerk antippen, Passwort eingeben, Verbinden
Klingelton ausschalten	unten drücken, bis der Klingelton ausgeschaltet ist
Lautstärke anpassen	unten oder oben drücken, um Lautstärke anzupassen
Extern anrufen	, , Rufnummer wählen, grüner Hörer
Wahlwiederholung	, , Eintrag auswählen und antippen
Kontakt anlegen	, , , rechts drücken, Neuer Kontakt, Kontaktdaten eingeben, links drücken
Aus Kontakten wählen	, , Eintrag auswählen und antippen, Rufnummer auswählen und antippen
Eingegangene Rufnummer in Kontakte übernehmen	, , Eintrag auswählen, antippen und gedrückt halten, Zu den Kontakten hinzufügen, Neuen Kontakt erstellen, Name eingeben, Zurück-Taste drücken
Hörerlautstärke einstellen	während eines Telefonats nach oben oder unten drücken
Intern anrufen	, , Intern, Mobilteil auswählen
Programme öffnen	, , Programm antippen
Menüfunktionen	rechts drücken, um die Menüfunktionen zu öffnen
Benachrichtigungen (Statusleiste öffnen)	, rechts drücken, um die Menüfunktionen zu öffnen, Mitteilungen antippen

Speedphone 700 Quick Reference.

Handset on/off	Press longer
Change display language	, , , Language & Keyboard, Move list, Select language
First registration	Please follow the instructions on the display when registering for the first time, or:
Register to base	, , , DECT Settings, Handset Settings, Registration, Select Base, press register/DECT button on Speedport, Next, Register
Set-up WiFi	, , , Wireless & networks, Wi-Fi set tick, Wi-Fi settings, Tip network required, Enter password, Connect
Deactivate ring volume	Press until ringer volume is switched off
Adapt volume	Increase or reduce to set the volume required
Make external call	, , Dial number, Press green receiver
Redial	, , Select entry and tip
Create contact	, , , Press right side, New contact, Enter contact data, Press left side
Dial a contact	, , Select entry and tip, Select number and tip
Enter incoming number in contacts	, , Select entry, press and hold, Add to contacts, Create new contact, Enter name, Press left side
Set receiver volume	During a call, press up or down
Make internal call	, , Make intercom call, Select handset
Open programme	, , Tip programme
Menu functions	Press right side to open the menu functions
Notifications (Open status bar)	, Press right side to open the menu functions, Tip Notifications

Kısa Kullanım Kılavuzu Speedphone 700.

El ünitesini açmak/kapamak	uzun basın
Ekran dilini değiştir	, , , listeyi kaydır, Dil ve klavye, Dil seçin
Ilk kayit	Ilk kayitta ekrandaki yönergeleri uygulayiniz, veya:
Baz kaydı	, , , DECT ayarları, El ünütesi ayarları, Giriş, Speedport'ta DECT tuşuna Telefonie yanip sönene dek basın, Ileri, Kaydet
WLAN kurma	, , , Kablosuz özelliği ve ayarlar, Kablosuz kancasını yerleştirin, Kablosuz ayarları, istenen ağı tuşlayın, şifreyi girin ve bağlanin
Zil sesini kapamak	Zil sesi kapanana kadar aşağıya basın
Ses şiddetini ayarlamak	Ses şiddetini ayarlamak için aşağıya veya yukarıya basın
Harici arama	, , Telefon numarasını seçin, yeşil ahize
Yeniden seçim yapmak	, , Kayıt seçin ve tuşlayın
Kişi oluşturun	, , sağa basın, yeni kişi, kişi bilgilerini girin, sola basın
Kişileri seçin	, , Kayıt seçin ve tuşlayın, telefon numarasını seçin ve tuşlayınız
Kişilere girilen telefon numarasını kabul edin	, , Kayıt seçin, tuşlayın ve basılı tutunuz, Kişilere ekle, Yeni kişi oluştur, isim girin, geri-tuşuna basın
Ahize ses şiddeti ayarlama	bir telefon görüşmesi esnasında yukarıya veya aşağıya basın
Dahili arama	, , Dahili aramalar, el ünitesini seçin
Program aç	, , Program tuşuna basın
Menü fonksiyonları	menü fonksiyonunun açmak için sağa basın
Bilgilendirmeler (statü cetvelini açın)	, rechts Menü fonksiyonunun açmak için sağa basın, Bildiriler tuşlayın

Bedienungsanleitung
für Speedphone 700,
Stand 09/2012

Herausgeber:
Telekom Deutschland GmbH
Landgrabenweg 151
53227 Bonn

**Besuchen Sie uns im Telekom Shop
oder im Internet: www.telekom.de**

Erleben, was verbindet.